

GABRIEL KNIGHT 4

Дата выхода	Первая половина XXI в.
Разработчик	
id Software	www.idsoftware.com
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru

Четвертая реинкарнация лучшего в Северной Америке и Антарктиде квестового сериала

ОСОБЕННОСТИ

Сюжет и задачи, возможные только под пером Джейн Дженсен.



ПОДЛИННАЯ ЖИЗНЬ ГАБРИЭЛЯ НАЙТА

"Игрокам в адвенчуры не нужен экшен"

В конце августа с.г. в пространстве Sierra Forums возникло сногсшибательное сообщение. Последний динозавр квестового дела и завсегдатай сайта Gameboomers (www.gameboomers.com) **Джейн ДЖЕНСЕН (Jane Jensen)** (чувствующая себя сейчас, наверное, Человеком-Легендой из романа Ричарда Мэтсона... ну, это тот, который истреблял вампиров в мире, целиком из вампиров состоящем) обратилась ко всем преданным поклонникам с простым и ненавязчивым вопросом: каким бы они, преданные поклонники, хотели видеть квест Gabriel Knight 4 (www.gk4ever.com)?

Ой, что же тут началось... Как изящно сформулировал состоящий с Джейн в прекрасных отношениях сайт Just Adventure (www.just-adventure.com), "абсолютно верно сказано, что Дженсен никогда не стала бы интересоваться мнением каких-то там поклонников о новом Gabriel Knight. Абсолютно верно и то, что Джейн Дженсен — на самом деле вервольф". Да, Дженсен совершенно точно работает над новой адвенчурой. Будет ли она историей о Габриэле Найте?

Сие страшная тайна. Переговоры, контракты... как выяснилось, сейчас Дженсен готова говорить о чем угодно, кроме своей новой игры. Такая малозначительная, в самом-то деле, тема. Но мы воспользовались уникальным шансом и побеседовали с Джейн (в рамках новой .EXE-программы "Легенды игрового рестлинга") о ее творчестве в целом. Когда еще удастся поговорить за адвенчуры с живой сказкой?

Итак, ниже по течению вас ждет показательное вскрытие механизма детективной адвенчуры, истинное происхождение Габриэля Найта, вся шокирующая правда о Грейс, и многое, многое другое...

Game.EXE: Здравствуйте, дорогая Джейн! Во-первых — почему компьютерные игры? В одном из интервью вы упомянули, что считаете себя прежде всего писательницей, новелисткой в духе Анны Райс (Anne Rice). Почему же наиболее известные из ваших историй имеют форму квестов?



"Карточка "Jane_gk2" — точное попадание, которое я назвала бы "А чего это она там смотрит?.." А она смотрит кинокадры, снятые для Gabriel Knight 2".

Джейн ДЖЕНСЕН: Я начинала как сценаристка в игровой индустрии. Мне ужасно повезло: я работала на хорошо известную компанию, производившую адвенчуры для определенной аудитории (речь, конечно же, о Sierra. — **.EXE**). И получается, что из всех продуктов моего творчества прославилась только торговая марка "Габриэль Найт" — благодаря этой самой прочной и обширной аудитории. Позже я написала несколько романов, но особой славы они мне не принесли.



The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (GK2).

.EXE: Какой этап работы над квестом лично вам наиболее симпатичен? Ставший легендарным титанический сбор материалов во время поездок в описываемые страны, построение сюжета и игра с характерами или, может быть, само оживление ваших героев и локаций усилиями всей творческой группы? Можно ли сравнить кропотливый труд над основой будущей адвенчуры, что живет лишь в вашем сознании и подчас не имеет даже названия, с каторжной работой за дизайнерским столом над адвенчурой уже почти существующей?

Д.Д.: Мне нравится вызов полномасштабного дизайна. Мою историю следует адаптировать: она должна быть интерактивной по структуре, состоять из сотен небольших фрагментов, как кино-



"Фотография, помеченная как "jane_and_joanne", — это съемка с моим "альтер-эго", Грейс Накимура, в лице актрисы, игравшей эту героиню в Gabriel Knight 2. Девушку зовут Джоан Такахаши (Joanne Takahashi)".

сценарий, но при этом нельзя забывать и про ниши для головоломок. Я вообще обожаю загадки, кроссворды и головоломки, так что строить их мне всегда в радость. Но мне симпатична и работа в большой команде, состоящей из людей с самыми разнообразными талантами, когда можно иногда отойти в сторону и просто понаблюдать, как мой сюжет оживает в музыке, картинах, голосах... Да, начальный этап работы над квестом протекает в мрачном одиночестве. В общем-то по своей общительной натуре я предпочитаю командную разработку.

.EXE: Не могли бы вы рассказать о рождении Габриэля Найта? Как возникла концепция Gabriel Knight: Sins of the Fathers? Сильно ли игра отличается от первоначального замысла? Может статься, какие-то персонажи остались за бортом и появились только в сиквелах? Или, напротив, кому-то из Святой Троицы Дженсен (Найт, Грейс и Мозли) на старте предназначалась куда меньшая роль? Ожидали ли вы, что именно эти характеры тут же обретут культовый статус и бессмертие?

Д.Д.: Я всегда хотела создать детективный квест. Этот тип истории предполагает наиболее естественное "врастание" головоломок в сюжет. Мне мечталось сотворить таинственное убийство с паранормальной подоплекой. Габриэль вырос в главного героя вполне закономерно. Понимаете, с одной стороны характер настоящего мачо нравится мне не меньше, чем Грейс; с другой — ехидная, я не могла не продемонстрировать все уязвимые места такого рода персоны. Вооружившись при том мощным фонариком... Не могу сказать, откуда точно пришли Мозли и Грейс, — хотя, наверное, у последней много моих собственных черт. И нет, я никак не думала, что эти персонажи станут ТАКИМИ известными. Они зажили собственной жизнью, заручившись помощью талантливых актеров, художников, аниматоров, и я не думаю, что сейчас вообще могу назвать Найта, Мозли и Грейс своими.

.EXE: А Найту с самого начала была уготована участь героя сериала? Будущее нашего Шаттенджаггера было распланировано на много лет вперед, как в случае с другими знаменитыми трилогиями ("Звездные войны", книги Толкиена)? А может, в те золотые вас годы полнили другие замыслы и квеста The Beast Within не существовало даже в теории?

Д.Д.: Вообще-то моя идиллическая задумка о баварском оборотне была предназначена для первой части GK. The



"**Последняя фотография**, "jane_at_lourdes", была сделана в Лурде (Франция), как раз во время исследовательского путешествия в интересах третьей части Gabriel Knight. За моей спиной — тот самый грот, от которого без ума все ортодоксальные католики..."

Beast Within оказался вторым потому, что мне понадобилась история, более подходящая для освещения биографии Габриэля, его происхождения (в конечном итоге и ставшая Sins of the Fathers). Конечно, я с самого начала планировала GK как долгосрочный сериал. У меня были идеи для будущих эпизодов, но, как любой нормальный "серийный автор", я оставила их до поры до времени обрастать творческим "мясом" где-то в подсознании. Дизайн новой адвенчуры я предпочитаю начинать с чистого листа.

.EXE: В свое время вы участвовали и в такой замечательной линейке Sierra, как Police Quest (PQ). Можно ли провести какие-то параллели между этой серией и вашими собственными играми? По нашему мнению, GK всегда как бы балансировал на грани между профессиональным полицейским квестом и романтической пьесой об одиноком (ис)следователе. С одной стороны — одержимость и дилетантизм писателя Найта. С другой — точное соблюдение полицейских процедур и подчеркнутый цинизм детектива Мозли... А как вы на это смотрите? Согласны ли вы с расхожим мнением, что на свете существует только три квестовых сюжета: космический, полицейский и королевский?

Д.Д.: Непосредственно к дизайну PQ я не привлекалась. Мое участие ограничилось написанием кое-каких диалогов для Джима Уэллса (Jim Walls), который и был настоящим дизайнером и полицейским в отставке. Не думаю, что GK так уж похож на Police Quest. Или на King's Quest. Моя серия — более серьезная, более сложная. Что касается тематики адвенчур, то вряд ли здесь имеются какие-то ограничения. Хороши все сюжеты, кроме скучных.

.EXE: Рон Гилберт (Ron Gilbert), Роберта Вильямс (Roberta Williams) или Эл Лоуи (Al Lowe)? Кого из коллег вы назвали бы величайшим квестовым дизайнером всех времен? (Признаемся, что у нас эта ниша бесповоротно зарезервирована за Джейн Дженсен. Что поделаешь...) Какая адвенчура прошлого или настоящего вам больше всего нравится? Что вы думаете о Phantasmagoria?

Д.Д.: Ох... Я беспредельно уважаю каждого из этих мастеров. Очень люблю Monkey Island Рона. Но он так и не сделал ни одной "взрослой" адвенчуры... Игры Эла о Ларри Лаффере безумно смешные, причем веселят они всех и каждого, независимо от пола и возраста (а это, учитывая их природу, тот еще показатель!). Но первой игрой в моей жизни был King's Quest IV. Так что, видимо, Роберта — мой любимый автор. Я преклоняюсь перед ней как игрок и как профессиональный дизайнер. К сожалению, в те дни, когда гремела "Фанта", я по уши увязла в работе над Beast Within (BW), поэтому тут мне трудно что-то сказать. Знаю, впрочем, что технология, на которой игра была построена, оказалась революционной: мы с успехом использовали кое-какие наработки команды Роберты в BW.



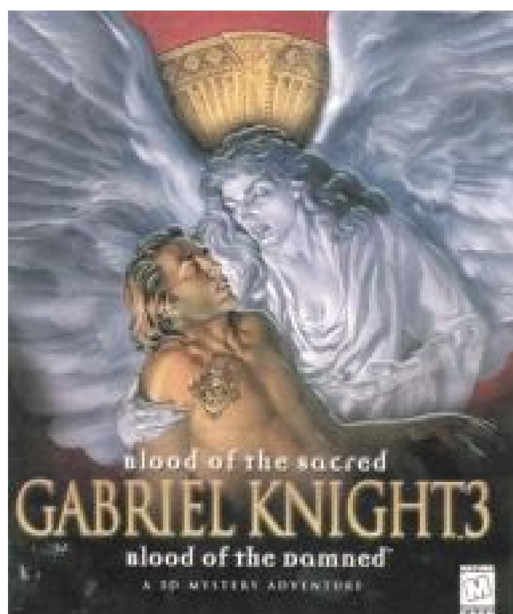
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (GK1).

.EXE: А считаете ли вы Beast Within полноценным участником трилогии или же всего лишь смелым технологическим экспериментом? Одна из самых необычных игр в мире, вторая часть GK даже названием своим отмежевывается от первой и третьей... Что для вас The Beast Within: Gabriel Knight Mystery — изящная стилизация под мрачные готические киноленты или же попытка радикально изменить курс серии в частности и жанра вообще? Как вы думаете, почему BW почитают игрой более близкой Sins of the Fathers, нежели Blood of the Sacred, Blood of the Damned?

Д.Д.: Я считаю, что Beast Within является значительным, выдающимся, отчаянно смелым проектом, воплощенным большой группой людей — режиссером, художниками, актерами... Я горжусь тем, что приняла в нем участие. Для меня BW — неотъемлемая часть вселенной Gabriel Knight. Конечно, история Beast Within ближе (хотя бы по времени написания) к Sins of the Father, чем BotS, BotD. Третья часть была более эзотерическим, мистико-религиозным опытом и из всех трех меньше всего напоминала классическую новеллу ужасов. Думаю, именно история GK3 делает эту часть такой необычной, а вовсе не ее геймплей или трехмерная графика.

.EXE: Мы хорошо помним, что во время создания игр серии GK вам пришлось заниматься самыми удивительными вещами — даже либретто для оперы писать... Подобная многостаночность — неотъемлемая черта главного дизайнера? Вы никогда не думали о том, чтобы ограничиться только сочинением сценариев к новым квестам, возложив всю остальную работу на чужие плечи? Ручаемся — таким способом невозможно создать игру калибра любой части Gabriel Knight, но не рассматривали ли вы возможность выпуска альтернативной серии квестов, где "автор сценария — Джейн Дженсен"?

Д.Д.: Да, я подумывала о том, чтобы просто производить игросценарии и не быть вовлеченной в их разработку. Но мне было бы страшно скучно. Коллективный девелопмент — самая веселая часть



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

проекта, я же говорила. К тому же, как вы верно подметили, участие или неучастие в работе над квестом главного придумывателя неминуемо чувствуется.

.EXE: Не расскажете ли нам что-нибудь о своих отношениях с King's Quest? Ведь ваш King's Quest 6 — один из лучших квестов в сериале... Каково это было — работать над продолжением первой графической адвенчуры на планете? Как вы думаете, существовал бы в компьютерном виде Габриэль Найт, если бы графика в адвенчурах так никогда и не была бы изобретена?

Д.Д.: Это был бесценный опыт. Я многому научилась от Роберты (создательницы не только первого графического квеста, но и первого квеста в моей жизни!) и очень горжусь своей маленькой ролью в богатой истории KQ. Ни на что не променяла бы эти месяцы... Вот не думаю я, что текстовые адвенчуры продержались бы до нынешнего дня... Впрочем, разрабатывать их было бы куда проще.

.EXE: Какой классический квест Sierra вы хотели бы увидеть исполненным на современных технологиях? В последнее время набирает силу движение неофициальных ремейков: мы видели новый старый King's Quest, Quest for Glory, изготовленные руками фанатов... Как вы считаете, ремейки — это выход?

Д.Д.: Все эти ремейки лишний раз доказывают, что жанр не умер, что людям действительно нужны игры такого рода. Очень хотелось бы узреть King's Quest 3 на современных технологиях. Там была отличная система заклинаний.

.EXE: Возможно ли, по-вашему, скорое возрождение какой-нибудь серии Sierra (помимо Gabriel Knight)? LucasArts, к примеру, уже объявила о продолжении Full Throttle!, Sam & Max Hit The Road, Indiana Jones... Но ни одна из этих игр не будет чистой адвенчурой! Поддаются ли, по-вашему, Space Quest и King's Quest трансформациям в action/adventure и выпуску на консолях ?

Д.Д.: Я не верю в action/adventure. Игрокам в квесты не очень-то нужен экшен. По-моему, это спокойные взрослые люди, ненавидящие шум, беготню и всяческое насилие. Себя я отношу к их числу. Нынешние action/adventure на самом деле предназначены для поклонников экшена: мало истории, много сражений... Ну и при чем здесь тогда /adventure? Впрочем, вполне возможно, что новые работы LucasArts и заставят меня изменить свое мнение. Очень жду их "Индиану Джонса"...

.EXE: Огромное спасибо за ответы, Джейн! Желаем вам и Габриэлю удачи.

Интервью вела **Маша АРИМАНОВА**
(при участии Михаила "Толстого" Кабанова).



В ШТОПОРЕ

Принципы и обстоятельства

Если в прошлом выпуске нашей светской хроники мы достигли некоторого базового понимания мироустройства ("Игры = бизнес" и т.п., помните?), то сегодня пришла пора немного усложнить задачу. Одно дело — видеть диспозицию. Совершенно другое — понимать закономерности.

Человек, постигший эту мудрость и научившийся просчитывать закономерности хотя бы на шаг вперед, незамедлительно открывает в себе Силу. Новообращенный Jedi Master начинает носить только рубище от скандинавских модельеров и разговаривать высоким слогом учителя Йоды, щедро пересыпая его жаргонизмами и англицизмами. "Кризис продолжается глобально-экономический, падаван юный".

НЕТ ВЕСТЕЙ ОТ БОГА

Вот смотрите: давно осела пыль от обрушившихся "доткомов", все до единой хайтек-компании уже два года как рапортуют о многомиллиардных убытках, а наша с вами индустрия, как заведенная, сообщает о неуклонном росте продаж и доходов. Это ничего, скоро "взрывная волна" докатится и сюда — особенно тяжело придется конгломератам с многопрофильными бизнесами, по которым глобальный кризис ударит сразу с нескольких сторон. Вот, например, монстр Vivendi/Universal, курс чьих акций в последние месяцы свалился в неуправляемый штопор, принял решение о продаже части своих бизнесов корпорации Lagardere Group. Сделка засекречена, известно лишь, что V/U уступит Lagardere некоторые свои интересы, включающие издание книг, образовательных продуктов и, вот, собственно, компьютерных игр, в Европе и Латинской Америке. На специализированном сайте Games Industry (www.gamesindustry.biz) приводится предполагаемая цена вопроса: 1,25 млрд. евро. Для сравнения: задолженность V/U кредиторам на сегодня превышает 12 млрд. евро.

Сумма сделки, обратите внимание, получается смехотворной, — если предположить даже, что книги, образование и КИ занимают в пакете равные доли, то оценка Vivendi/Universal своего игроподразделения в 300 млн. евро настораживает. Это копейки. По таким бросовым ценам избавляются только от непрофильных активов — бизнесов, которых, человеческим языком говоря, нахватали в свое время с целью наживы, а теперь выбрасывать и закрывать жалко.

Судьба VU Games, впрочем, еще может сложиться по-другому: Vivendi/Universal, явно вдохновленная успехом The Thing и сносными продажами Lord of the Rings (по мотивам книги, не забудьте), решила повысить рыночную стоимость своего игроподразделения. С этой целью, как сообщает пресс-служба NASDAQ (www.nasdaq.com), V/U выпустила акции VU Games в свободное биржевое обращение — это называется "go public". Что из этого выйдет, пока неясно — индекс NASDAQ скачет мартовским зайцем, неуклонно соскальзывая все ниже и ниже, и давать прогнозы относительно его будущего (следовательно, и рынка высоких технологий в целом) не решается пока никто.

U-TURN

Тяжело сейчас всем — кроме разве что Electronic Arts, коей в последнем чарте продаж NPD Intellect принадлежат 7 из 10 позиций. Билл Далли (Bill Dully), живое воплощение жизнелюбия по-техасски, о котором мы упоминали в ECTS-номере, рассказывает коллективу того же Games Industry о перестройке 3DO с нуля. Дело здесь, как вы понимаете, не только и не столько в том, чтобы выпрямиться перед зеркалом и, глядя самому себе в глаза, четко и ясно признать, что сериалы Army Men и M&M — полнейшее govnero. Само по себе это, конечно, важно — потому что если это видят критики и потребители и не видите вы, то пора уже нести в ломбард фамильные драгоценности. Но, для того чтобы вывернуть штурвал "Титаника" в какую-нибудь менее драматическую сторону, Далли и его друзьям потребовалось быстро принимать болезненные в финансовом смысле решения.

Так, например, релизы всех игр 3DO сдвинуты минимум до конца 2003 года, — решение по-человечески понятное, но означающее, что следующий финансовый год компания встретит с гордым нулем, красующимся в строке "доходы". "С этого нуля, — говорит Далли, — мы и выстроим совершенно новую 3DO. Это будет стоить безумных денег, но ставки высоки — мы заново изобретаем каждый аспект, каждый винтик бизнеса. И дело здесь не ограничивается новым подходом к разработке собственно игр — мы пересматриваем свою стратегию лицензирования, мы реорганизуем юридический департамент и переезжаем в более дешевый офис".

А сейчас, уважаемые радиослушатели, небольшая иллюстрация одной важной вещи. Дело в том, что CEO (первое, иными словами, лицо) 3DO Трип Хокинс (Trip Hawkins) был и остается одним из главных высокопоставленных критиков Xbox. Трип честит "коробку" в хв. и в гр., называя ее "недоделанным ПК", "консолью без души" и иными неприличными словами. Товарищ директор также неизменно твердо и публично обещал, что

в будущем 3DO будет воздерживаться от разработки игр для этой платформы.

И что вы думаете?

В настоящий момент компания совместно с Monolith работает над Xbox-эксклюзивным симулятором High Heat Baseball.

Дело в том, что иногда неприятная перспектива собственного банкротства требует поступаться даже самыми нерушимыми из принципов.

О, КАНАДА

Вот еще одна закономерность: внешнее благополучие вовсе не отменяет необходимости принятия болезненных решений.

Так, лоснящаяся и преуспевающая компания Electronic Arts закрыла свое подразделение в Бельвью, что близ Сиэтла, — работавшие там люди только что спустили на воду NFS: Hot Pursuit 2. Половина из сорока сотрудников переведена в Ванкувер, второй же половине указано на дверь. Вопрос эффективности. Представитель EA Труди Маллер (Trudy Muller) сообщила, что решение о роспуске принято компанией в рамках централизации девелоперских усилий: студия в Бельвью была самой мелкой из пребывающих под EA-юрисдикцией.

Между тем все не так просто. Дело в том, что Hot Pursuit 2 является на самом деле двумя играми: по не вполне очевидным причинам разработкой PS2-версии занималась по контракту с EA Black Box Games, остальные же порты (Xbox и GC) достались на растерзание упомянутой канадской компании. Результат вы, наверное, себе уже представили: PS2-вариант на голову превосходит другие по всем показателям, не исключая графики. Как такое можно было допустить, имея в своем распоряжении нечеловеческую мощь новейших консолей Microsoft и Nintendo, оказалось загадкой не только для потребителей, но и, как видим, для работодателей.

Иначе говоря, реагировать даже на самые мелкие неприятности нужно быстро и максимально жестко. Даже если они не угрожают впрямую вашему сегодняшнему благополучию.

Между прочим, еще в сентябре EA приняла на работу г-на Уоррена Дженсона (Warren Jenson), бывшего CFO (chief financial officer — нечто вроде финансового директора, но не совсем) флагманского Интернет-универмага Amazon.com. Трудиться в кризисных условиях Дженсену не привыкать: за все годы своего существования Amazon.com проработал с операционной прибылью хорошо если месяц-два, все остальное время Уоррен латал бюджетные дыры и изыскивал возможности дополнительного финансирования.

ЭПИЛОГ

Небольшая зарисовка под занавес.

Warner Brothers приобрела у id Software права на экранизацию, понятное дело, DOOM III. Все это, безусловно, очень мило, особенно с учетом того, что слухи на эту тему циркулируют по Интернету с того самого дня, как ваш обозреватель впервые набрал дрожащими руками “www” в адресной строке антикварного “Нетскейпа”, но в данном случае особый интерес представляют условия сделки. Дело в том, что, согласно договору, если Warner Brothers не начнет производство фильма в течение 15 месяцев со дня выхода игры, id имеет право отозвать лицензию, оставив себе все ранее уплаченные WB суммы. Произведя несложную калькуляцию на пальцах, получим все шансы увидеть DOOM III The Movie не далее как в 2004 году.

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ЭЛЕКТРОННЫЙ КОРТ

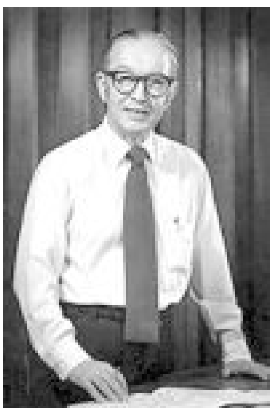
ЗАМЕТКИ НА ОСЦИЛЛОГРАФЕ

Продолжаем наши археологические раскопки, начатые в прошлом (он же ноябрьский) номере сами знаете какого журнала. Сегодня, вооружившись одолженной в action-отделе именной саперной лопаткой, мы аккуратно вскрываем очередной пласт истории КИ.

В прошлый раз мы завершили свою историю на том, что А.С. Дуглас (видимо, все-таки не Александр Сергеевич), студент Кембриджского университета, в процессе работы над докторской диссертацией на тему взаимодействия человека и компьютера написал для ветхозаветной ЭВМ EDSAC программу-игру OXO, also known as "крестики-нолики". Нельзя сказать, что это событие сколько-нибудь всколыхнуло цивилизованный мир. Почему? Элементарно, Ватсон (вы опять забыли надеть брюки). Во-первых, использовать электронные извилины EDSAC по прямому назначению желали многие, а он до некоторых пор существовал лишь в единственном экземпляре. Было совершенно не до развлечений — проблемы рентгенной металлографии и физической химии требовали скорейшего разрешения. Во-вторых, в "крестики-нолики" намного удобней и веселей играть на обычной писчей бумаге, пропуская мимо ушей нудные лекции. "В-третьих" придумайте сами в качестве разминки. В итоге к чуду причастились лишь немногие избранные, и повышенного внимания прецедент не удостоился. Мало ли чем там яйцеголовые занимаются в Кембридже, рядовому обывателю они все до лампады. Не созрел для.

НАУКА И ЖИЗНЬ

Следующая глава наших исторических хроник имеет место быть не где-нибудь, а в Брукхейвенской национальной лаборатории (БНЛ) Управления энергетических исследований и разработок США. Учреждение было основано в 1947 году и с тех пор занималось разнообразными изысканиями в области ядерной энергии, радиационной медицины и т.п. Кроме всего прочего, ученые мужи из БНЛ плодотворно сотрудничали с армией США, снабжая дуболомов различной электроникой. Вот именно здесь, в столь суровом месте, и начались приключения точки, которая своими прыжками потрясла мир до основанья, а затем... Впрочем, об этом позже.



Вильям Хигинботэм, гений-электронщик.

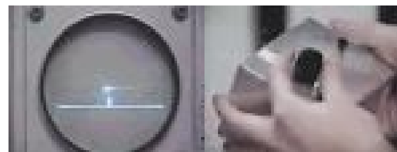
Начать, пожалуй, стоит с небольшого отступления. Жители Брукхейвена были не то чтобы в большом восторге от соседства с лабораториями, в которых степенные профессора ежедневно расщепляли атомы и смотрели, что в итоге получится, проделывая это с азартом школьников, подложивших в стол преподавателя горсть хлопушек. Поскольку в США налогоплательщиков принято беречь и ограждать от всякого рода стрессов, деятелей науки обязали ежегодно устраивать своеобразные дни открытых дверей, дабы всяк желающий имел возможность лично проинспектировать БНЛ на предмет отсутствия изотопов, сбивающихся в смертоносные косяки. Что называется, особенности национального менталитета. У нас, на родине слонов и еще бог весть чего, никто подобной ерундистикой заниматься бы и не подумал.

День открытых дверей в БНЛ проводился по следующей схеме: для начала несколько помещений освобождались от оборудования, радиации, исследователей и прочей лабораторной утвари. Затем на расчищенном месте устанавливались ряды стендов, демонстрировавших ничего не понимающим посетителям ряды осциллографов, безобидных жестяных коробок, мудреных диаграмм и тому подобных продуктов научно-технического прогресса. Впоследствии все возвращалось на круги своя: стенды убирались с глаз долой на 360 дней, и естествоиспытатели вновь приступали к своим опасным, но нужным занятиям.

СООБРАЖАЕМ НА ДВОИХ

События неспешно текли своим чередом, пока не наступил 1958 год. К тому времени главой технического подразделения БНЛ был назначен Вильям Хигинботэм (William A. Higinbotham), герой нашего времени, принимавший участие в проекте "Манхэттэн" и имевший счастье лицезреть первый в мире ядерный взрыв. Будучи талантливым инженером, Вильям разработал великое множество различных электронных устройств (например, счетчик высокочастотных импульсов для датчика радиоактивности) и являлся обладателем 20 патентов. Иными словами, на отсутствие изобретательности данный человек пожаловаться не мог.

Хигинботэм заметил, что люди, посещавшие БНЛ в день открытых дверей, не испытывают особенного интереса к неподвижным экспонатам. Он же хотел, чтобы выставка развлекала присутствующих и попутно несла знания в массы. Основательно пораскинув мозгами, Вильям (нет, не Шекспир) пришел к мысли о простенькой компьютерной игре в теннис для двоих участников. Впоследствии забаву так и окрестили — Tennis for Two.



Кадры из фильма, снятого в 1999 году. Справа показан игровой манипулятор, слева — собственно игра.



Стенд для развлечения посетителей БНЛ образца 1958 года. Обратите внимание на осциллограф с левого края — тот самый. Перед осциллографом лежат два игровых манипулятора, а справа от него — аналоговый компьютер.

Для претворения своей идеи в жизнь Вильям собственноручно разработал конструкцию игроаппарата и поручил его сборку Роберту Двораку (Robert V. Dvorak), технику. В качестве дисплея решено было использовать пятидюймовый осциллограф, а обсчет траектории мяча осуществлялся посредством аналогового компьютера (как вы помните, древние ЭВМ широко применялись для обсчета траекторий баллистических ракет). От цифрового компьютера по здравому размышлению пришлось отказаться — слишком дорогое удовольствие, к тому же игра не требовала высокой точности вычислений. Все работы по изготовлению электронной забавы заняли три недели.

Суть получившейся игры была проста до невозможности: на экране располагались две линии: длинная горизонтальная ("пол") и коротенькая вертикальная ("сетка"). Двое игроков гоняли по экрану точку, изображающую теннисный мяч, при помощи специально смонтированных манипуляторов — своеобразных прототипов джойстика, созданных с использованием новомодных транзисторов. Сделано это было для того, чтобы обеспечить мгновенную реакцию компьютера на действия игрока. Каждый из манипуляторов был снабжен кнопкой, посылающей "мяч" в сторону противника, и рукояткой, задающей направление его движения. Точка перемещалась по экрану с учетом законов упругости и гравитации: ньютоновским яблоком обрушивалась вниз и весьма достоверно пружинила обратно в небо. Счетчика очков в игре предусмотрено не было, но и без того люди, пришедшие на выставку, были поражены необычной затеей. Многие из них часами стояли в очереди, чтобы получить возможность прикоснуться к невиданному чуду — поиграть в Tennis for Two.

ЭПИЛОГ

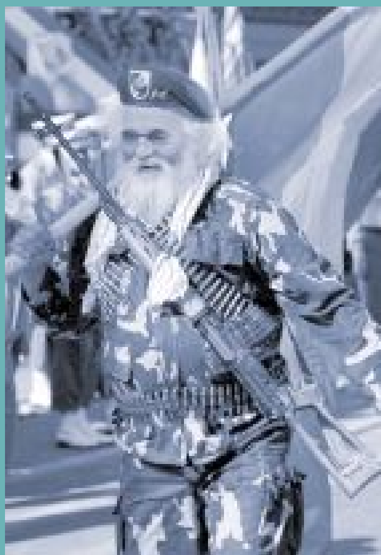
Закончилась эта история... никак. После проведения дня открытых дверей электронную игру было решено размонтировать. Осциллограф разлучили с аналоговым компьютером, затем их разнесли по лабораториям — служить на благо науки. Ровно через год, в 1959-м, игру снова собрали воедино, слегка доработав, — появилась возможность регулировать гравитацию. Кроме того, пятидюймовый осциллограф заменили большим экраном. А потом аппарат вновь разобрали и не вспоминали о его существовании в течение многих лет.

Как и в случае с OXO, широкой известности "электротеннис" не получил, поскольку видели его сравнительно немногие, а в последующие годы для развлечения публики Хигинботэм использовал совершенно другие фокусы. Про Tennis for Two он неосмотрительно позабыл, вследствие чего много позже с яростью раненого медведя будет кусать себе локти. Есть от чего: по сути В.Хигинботэм создал прототип видеоигровой консоли, но изобретение свое не запатентовал, посчитав его никому не нужной и несерьезной бирюлькой. Небольшим утешением для Вилли мог служить тот факт, что любая разработанная и смонтированная в БНЛ аппаратура, вне зависимости от предназначения, являлась собственностью правительства США. Следовательно, Хигинботэм при таком раскладе абсолютно ничего не потерял — денег ему не досталось бы в любом случае, слава же нашла его даже без патента.

А теперь, внимание, внимание, уникальная акция. Все желающие узреть воочию одну из первых компьютерных игр в действии, let's go сюда: www.osti.gov/accomplishments/firstgame.rpm. Данная видеозапись сделана в 1999 году, когда игра Tennis for Two была воссоздана по документам и чертежам из архива БНЛ.

(Продолжение следует.)

ГОСПОДИН ПЭЖЭ



ВОНЮЧИЕ ТРУПЫ

BLADE OF DARKNESS НЕ МЕРТВА. НО ЗАПАХ...

"О мертвых — либо хорошо, либо ничего". И это правильно. Они уже далеко, защититься от навета не могут... Примерно из этих же соображений я не люблю, когда перемывают кости писателям, художникам, артистам: они сказали, что смогли, своими работами, и лично меня не волнует, был ли кто-нибудь из них в быту мелким пакостником или крупной сволочью...

Но, как вы уже поняли, мне как раз подвернулся сложный случай. То ли идти наперекор мудрости, то ли стыдливо замалчивать подробности. Что ж, вы для меня важнее, так что поговорка на время отвернется и сделает вид, что не заметила проступка.

Мы любили эту игру, мы всеми силами продвигали ее в "Игру года", причем по нескольким номинациям. Нас было много, и номинации сдались под нашим напором. Severance: Blade of Darkness, созданная испанской командой Rebel Act Studios и изданная Codemasters, собрала целую коллекцию призов. Весь мир, даже отдельные отщепенцы, не читавшие Game.EXE, самостоятельно пришли к тому же выводу и поставили ей высокие оценки. Все выглядело хорошо. Мы ждали расцвета жанра "слэшер", затаив дыхание. И ждали. И еще некоторое время ждали. А он все не наступал и не наступал...

КИНУЛИ

Уже потом, когда труп перестал шевелиться, выяснилось, что первые симптомы проблем возникли давненько. Дэвид Фернандес (David Gurrea Hernandez), очень хороший художник, создавший за три года около 90% игровых текстур, в 1998 году был попросту исключен из списка членов команды (того самого, что показывается в игре) в качестве "наказания" за то, что, сделав работу, прекратил сотрудничество с Rebel Act. В отместку Дэвид завел сайт (www.davegh.com), на который стал выкладывать текстуры из игры с целью бесплатного их распространения. Само собой, параллельно был подан иск в суд г. Мадрида — Дэвид пытался отсудить у Rebel Act хоть что-нибудь...

Суд вынес решение в пользу художника, но это не особо помогло: положенные проценты с прибыли ему так и не выплатили, более того — даже информацию о продажах не сообщили. В итоге, когда Rebel Act распалась, а ее менеджеры ушли в компанию Friendware, они так и остались ему должны. Но развал компании был еще впереди, поэтому давайте по порядку.

ТРИУМФ

Игра все-таки вышла. Игроки быстро прониклись и полюбили ее, рецензенты не отставали... Народ, несмотря на некоторую "техническую кривобокость" (с одной стороны — удобнейший язык сценариев, на котором, собственно, все и написано, а с другой — очень ограниченные возможности модификации моделей, уровней и т.п.), начал разрабатывать первые модификации (в марте 2001-го вышел мод Gladiator).

Еще в апреле 2001 года Rebel Act Studios была на подъеме, а ее руководитель, Хуан Диас Бастаменте (Juan Diaz Bustamante), с восторгом рассказывал на форумах, как замечательно идут продажи...

А потом, постепенно, новостей становилось все меньше, меньше... К концу 2001 года закрылся официальный форум игры, народ ждал его обновления, но так и не дождался. Пошли слухи... И подтвердились.

ХУАНОВА ПРАВДА

Сеньор Бастаменте свидетельствует, что продажи в Европе, включая родную Испанию, были довольно приличными. Само собой, в отличие от, к примеру, стратегий в реальном времени, количество потенциальных игроков у Blade явно поменьше (казуалам такие игры не очень интересны), однако игре все равно удалось быстро подняться в чартах до первых мест, после чего, впрочем, столь же стремительно сверзиться с вершин в топ-небытие. К примеру, в Испании продажи Blade of Darkness составили 20 тыс. коробок, а Age of Empires — свыше 50 тыс. (и это, заметьте, в родной стране разработчиков). А самое главное — серьезные проблемы с реализацией в Штатах. Codemasters, по словам Хуана, взяла игру на издание почти без запаса времени на раскрутку. Европейские игры и так редко добиваются успеха на американском рынке, а те, что оказываются успешными, требуют как минимум года на предварительную рекламу.

Хуан привел замечательную цитату — доподлинные слова посетившего их клерка из Activision: "Просто невероятно, что в стране, где нет индустрии разработки игр, в компании, где нет ни опытного руководства, ни опытных разработчиков, да еще и без мощной финансовой поддержки, вы смогли создать такую сложную игру, как Blade". Создать-то смогли, но ушло на это около пяти лет (с 1996 по 2001 год), и это, легко понять, не самым лучшим образом отразилось на игре и ее продажах...



Кстати, в своих прощальных обращениях руководители Rebel Act неоднократно заявляли, что одна из важных причин финансового краха компании — пиратство, иначе говоря, в родной Пиринейской волости игра, если б волость была более цивилизованной, уходила бы не хуже пирожков в голодное время. А так...

Гибель не была мгновенной и легкой. После Blade еще успели начаться работы над двумя другими проектами: Ultimate Blade и Blade Forever. И, как утверждает Ба-

стаменте, обе игры были гораздо лучше организованы за счет полученного в трудах над Blade опыта...

До последнего момента руководство Rebel Act пыталось спасти компанию, искало инвесторов, но так ничего и не придумало. Friendware (www.friendware.es, “дружественная” фирма, где сейчас и работает большая часть боссов Rebel Act) подкармливала новые проекты деньгами как могла, но ее годовой оборот составлял всего лишь около 600 миллионов песет, так что денег не хватило. Ну а уговаривать художников и программистов поработать напоследок бесплатно то ли не стали, то ли не смогли. На этом и завершилась история компании, которая многое могла, да не сумела.

СОКРОВИЩА ПОКОЙНОЙ

Права на торговую марку Blade of Darkness принадлежат Rebel Act Studios (ныне усопшей). Издатель, Codemasters, владеет маркой Severance, так что ее мы, возможно, где-нибудь еще увидим. Но движок (тоже, кстати, собственность Rebel Act) на момент гибели компании был в совершенно неторговом состоянии, планы же по его “причесыванию” для Blade 2, к сожалению, так и не были реализованы, и можно смело считать, что он тоже мертв. Поэтому любые сиквелы, если, конечно, они когда-нибудь будут, обречены на производство с нуля.

На вопрос “а не отдадите ли движок народу — для творчества, бесплатно?” Хуан отвечает, что как-то не задумывался над таким сценарием, но обещает подумать...

Планы на будущее? Вовсе не радужные: Friendware с трудом выкарабкивается из финансовой ямы, куда залезла, пытаясь спасти Rebel Act, и в ближайшее время о разработке даже и не думает. Правда, три главных автора Blade — Хавьер Карильо (Xavier Carrillo), Анжело Кунадо (Angelo Cunado) и Хосе Ваэльо (Jose Luis Vaello) — года два назад дистанцировались от умирающей тушки, организовав собственную фирму — Digital Legends. Сегодня на ее сайте доступны только самые ранние скриншоты из игры Nightfall Dragons Action/RPG-жанра, срок выхода засекречен. Зато твердо обещаются огромные открытые пространства вместо поножовщины...

А ЛЮДИ ПОМНЯТ...

Сайт, посвященный модификациям игры (http://dahlby.net/games/blade/), продолжает упорно обновляться, несмотря ни на что, и я хорошо понимаю этих людей — игра от закрытия фирмы хуже не стала. Модов не так уж и много, но делают их с любовью и тщанием.

Отдавая последний долг талантливой игре, погибшей при лобовом столкновении с действительностью, посоветую всем и каждому: попробуйте зайти на эту страницу, поставить BODLoader (самодельщики удивительно быстро выработали общий стандарт модов и придумали интерфейс для их установки и удаления), а затем закачать себе немножко народных творений.

Рая не обещаю: кроме масштабных Moria mod (с беседами и союзниками), Conquest (новая одиночная игра с поиском камней, сбором рун и мечом, который растет вместе с его носителем) и уже упоминавшегося Gladiator (гладиаторская арена, на тебя вылезает все больше и больше монстров, а ты, убивая их, набираешься опыта и получаешь новое оружие), собственно, ничего и нет — все больше мизерные улучшения и без того приятного геймплея. То strafe добавят (помните, как мы о нем мечтали?), то возможность поджаривать на факеле и, пардон, употреблять в пищу отрубленные конечности врагов...

Зато все на том же сайте можно научиться играть по сети, а главное — разжиться множеством интересных пользовательских карт (и для обычной игры, и для Gladiator) и научиться мастерить собственные. Но конкурса не ждите! Ибо редактор, который предлагается использовать, мягко говоря, не для слабых духом.

Что ж... Спасибо вам, испанцы, за Игру...

МАША АРИМАНОВА



КАК СДЕЛАТЬ ДЕТЕКТИВ

АНТОЛОГИЯ ПОЛИЦЕЙСКОГО КВЕСТА

Друзья! Обратим внимание на эпос Годзиллы. Одним из самых распространенных высказываний, бытующих среди поклонников данной категории фильмов (наряду с "они хотят захватить Годзиллу живьем — ведь человечеству есть чему поучиться от огромного злобного монстра!"), является следующее: "Любое кино с участием Годзиллы (буде это даже "Годзилла против Мехагодзиллы") лучше, чем кино без его участия".

При оценке каждого нового квеста я вовсю практикую похожее правило. Оно наконец-то объяснит вам всем, мои интересующиеся принципами присуждения рейтингов дорогие читатели, почему, скажем, игра Ring II не получила у нас вожделенного наливного нашвыбора, а, скажем, Mystery of the Druids — почти получила... "Я всегда хотела создать детективный квест. Этот тип истории предполагает наиболее естественное врастание головоломок в сюжет", — обронила как-то в беседе с журналом Game.EXE (www.game-exe.ru) видная авторесса психоактивных таинственных новелл Джейн Дженсен (Jane Jensen). В моей интерпретации принцип Годзиллы звучит примерно так: "Любой квест с участием частного детектива априори лучше, нежели квест без оного". Вот.

Как в литературе детектив, жанр вроде бы убогий и низкий, обладает совершенно непонятным магнетизмом, заставляющим символического поэта придумывать сам жанр, католического философа — устанавливать его каноны, бесчисленных ремесленников и парочку гениев — эти каноны крепить с упорством, достойным лучшего применения, а почтенных властителей дум Хорхе Борхеса и Адольфо Касареса — составлять могучие антологии, так и в индустрии КИ вряд ли найдется хоть один разработчик, не запрятавший среди своих выдающихся квестов хоть самый завалящий, но детективный...

А время для разговоров такого рода самое что ни на есть подходящее. Изданный наконец-то в Штатах The Watchmaker получает весьма приятственную прессу и даже немного ПРОДАЕТСЯ; окрыленная недавним успехом, компания Microids позиционирует Post Mortem как "следующую лучшую вещь после Syberia"; да и мою наилюбимейшую полку наконец-то украсило коллекционное издание Jack Orlando Director's Cut (люблю!). Для справки: и Watchmaker, и Post Mortem, и даже Jack Orlando являются убежденными детективными квестами, классическими представителями интереснейшего поджанра моего ненаглядного жанра.

ОДИН НЕГРИТЕНОК

На заре девяностых детективных квестов попадалось больше, чем сходного рода историй на обогащенных деревянными вкраплениями страницах знаменитого журнала "Черная маска" во времена Великой Депрессии (что-то вроде Game.EXE среди изданий, специализирующихся на крутосваренных детективных рассказах). Львиная доля еще текстовых адвенчур — детективы с никому ничего не говорящими, заслуженно (как и подавляющее большинство детективных имен) забытыми названиями. Среди первых же графических — криминальные и полицейские квесты на любой вкус, от Mean Streets (1989 г.), Countdown (1990 г.) и Martian Memorandum (1991 г.) до Police Quest 3: The Kindred (1992 г.), Police Quest 4: Open Season (1993 г.) и раритетного Noctropolis (1994 г.). В героях — всевозможные полицейские чины, профессиональные сыщики, супермены и вообще частные лица. Действие разнится от триллера и почти что шпионского боевика до ироничной игры в убийство и загадки запертой комнаты (вы тоже помните Dagger of Amon Ra? По словам Дженсен и Вильямс (Roberta Williams), самый серьезный претендент на первое место в списке лучших адвенчур всех времен и народов. Правда-правда!).

Из трех затронутых выше вещей Access Software (абсолютно, кстати, самобытных, в самом деле пошатнувших основы жанра) Mean Streets и Countdown являются для адвенчуры тем же, чем, соответственно, "Мальтийский сокол" и "Шпион, пришедший с холода" — для литературы. Неудивительно, что в самом скором времени милая компания Access в планетарном масштабе глумливо выкопала, заставила ходить и еще раз закопала (предварительно распилив созданного собственноручно зомби в помятой шляпе и плаще с приподнятым воротником на части) все на свете истории о частных сыщиках в финальных эпизодах сериала о Тексе Мерфи! А то вы говорите — братья Коэны. А то вы говорите — "Большой Лебовски"...

Пресловутые Police Quest 3 и Police Quest 4 — созданные разными авторами, крайне непохожие триллеры с полярно различной фабулой и характером головоломок. Они оказались первым и последним подлинными детективами в сверхпопулярном сериале (этакий квестовый "Закон Майами"). The Kindred — в духе меланхолических романов Джеймса Элроя ("Секреты Лос-Анджелеса") или ностальгических городских баллад Уолтера Мосли. Open Season — из тех кровавых историй с тошнотворно точным соблюдением судебно-медицинских процедур в их голливудском представлении, что проходят под маркировкой "детектив" по телевизору. И оба в своем роде непревзойденные. А вот лихой и интеллектуальный Noctropolis никак не относится к потоку твердых адвенчур-отличников от Sierra и прочих классиков жанра. Это созданный крохотной Flashpoint Productions и опубликованный Electronic Arts компьютерный аналог... "Бэтмана"! И фильма, и телешоу, и черно-белых комиксов. А знаете, каким слоганом щеголяют как классичес-

кие, так и новейшие графические творения о Бэтмане? "Настоящий Детективный Комикс".

Ах, Noctropolis... Его тени мерещатся мне по углам Full Throttle! и Grim Fandango. Город вечной ночи, герой — сверхчеловек без сверхспособностей, а его верный помощник — перевоспитавшийся суперзлодей... Идеальное графическое, сюжетное и музыкальное воплощение самого мрака, самой идеи noir, оставшееся бы величайшим, если бы не...

ДВА ПОРОСЕНКА

...не маленькая игра под названием Discworld Noir (1999 г.) от GT Interactive и Perfect Enterainment. В моем понимании сценарий Криса Бэйтмена (Chris Bateman) и закадровый голос Роба Брайдона (Rob Brydon) сами по себе делают этот, может быть, не самый лучший в мире квест достойным отдельной уютной, обитой бархатом главки. Пародия всех пародий. История всех историй. Ночь всех ночей.

Я настолько же равнодушна к играм и книгам Discworld в целом, насколько без ума от этой не очень-то любимой широкой общественностью (полудохлые 3,7 балла из 5 возможных на сайте MobyGames, www.mobygames.com. А если не там, то где же?) вещицы, изготовленной в короткий срок не с самым большим бюджетом и без всякого участия писателя-миллионера Терри Пратчетта. Когда речь заходит о бездне Discworld Noir, начать хочется двумя словами: "Ночь была...". Это классическая формула детективного рассказа. Вероятно, 78% продукции "Черной маски" стартовали знакомым эхом: "Ночь была... ночь была... ночь была... влажной". И Discworld Noir — просто еще одна промозглая ночь, события которой вы не забудете никогда.

Discworld Noir вобрал в себя все детективные киноштампы, знаковые фрагменты диалогов и рисунок взаимоотношений, архетипы злодеев и абрис большого города.

ТРИ МЫШОНКА

Post Mortem (2002 г.) — новейшее творение Стефана Брошю (Stephane Brochu), автора довольно бесцветного приключения Road to India, рецензию на которое стоит ждать уже в ближайших номерах нашей "Черной маски" среди изданий, частично специализирующихся на крустосваренных детективных квестах. Тотальный noir, как при солнечном затмении. Брошю (главный конкурент Сокаля (Benoit Sokal) по харизматичности и влиянию на не окрепшие после испытания механическими человечками Syberia умы сотрудников Microids) вырос на Сэме Спейде, Марло и Буало-Нарсержаке и, конечно же, "с детства хотел создать детективный квест". Добро пожаловать в клуб убийств по вторникам, Стефан!

Думайте, пожалуйста, о Post Mortem (www.postmortem-videogame.com) как о Discworld Noir в довоенном Париже. Лично меня здесь больше всего прельщает красочная, сочная, натуралистичная реализация многочисленных покойников (изображения так и просятся на чью-нибудь кричащую глянцевую обложку!) да сложный характер главного героя. (Ис)следователь Стефана — ложно обвиненный в убийстве и бежавший за границу завзятый эстет, то ли частный сыщик, мечтающий быть художником, то ли художник, мечтающий о карьере частного сыщика. Знаете, Артуро Перес-Реверте, "Фламандская доска", "Клуб Дюма"? В таком аспекте.

Ну и, пожалуй, последнее. "В лице Сэмюэла Спейда было что-то мефистофелевское: длинный костлявый заостренный подбородок, постоянно поднятые уголки губ, глубокий треугольный вырез ноздрей, брови вразлет над двумя складками, из которых торчал крючковатый нос, да клинышек коротких светло-русых волос между большими залысинами. Обычными, а не раскосыми, как следовало ожидать, были только его желтовато-серые глаза..." А теперь присмотритесь повнимательнее к обложке оригинального Jack Orlando (Topware Interactive, 1998 г.)... Присмотрелись? Ну и кто больше подходит под описание Хэммета — Джек Орландо или Хэмфри Богарт (Humphrey Bogart) из знаменитой экранизации? Это я к тому, что Jack Orlando — вовсе не пародия или клон, а плоский рисованный детектив, сделанный с глубочайшим знанием нюансов жанра. Гораздо больше детектив, нежели квест... Это их с Discworld Noir общая беда.

АШОТ АХВЕРДЯН



109

НЕСКОЛЬКО ЭПИЗОДОВ

Без него невозможен ни один авиасим Второй мировой. На смену одной игре приходит другая, меняется графика, летную модель вообще уже не узнать, а он снова тут как тут. Честно говоря, я с трудом представляю себе, какими будут авиасимуляторы лет через десять, но одно я знаю наверняка: "мессер" никуда не денется, и его до боли знакомый силуэт вновь и вновь будет маячить перед глазами — то в качестве ведомого, то противника.

К 1936 году, когда в Испании приключилась гражданская война, над миром уже сгущались тучи грядущей Второй мировой, а потому будущие противники не могли оставаться в стороне, устроив на испанской земле что-то вроде репетиции грядущей, самой страшной в истории, бойни. Со стороны германской авиации в Иберию был направлен "Легион "Кондор", в состав которого входили бипланы He-51, считавшиеся основными истребителями Люфтваффе того времени. Примерно в то же время Советский Союз послал в Испанию свои И-15.

После первых же воздушных боев стало ясно, что He-51 уступает советскому истребителю едва ли не по всем статьям: в маневренности, вооружениим (пара пулеметов против четырех И-15), да и в скорости, конечно, тоже. Таким образом, для He-51 едва начавшаяся карьера истребителя была завершена, а на сцену вылетел многообещающий Bf-109.

***

"Bf" в названии — это сокращение от Bayerische Flugzeugwerke (Баварская авиакомпания), в которой Вилли Мессершмитт работал конструктором. К середине тридцатых положение Bayerische Flugzeugwerke было очень тяжелым — Мессершмитт успел нажить врагов (и это совсем другая история) в правительстве Германии, из-за чего ему не давали государственных заказов, а попытка работать на экспорт привела к тому, что его открыто обвинили в предательстве, после чего деятельностью компании заинтересовалось гестапо. Но, несмотря на все трудности, BFW все-таки добилась права представлять свой самолет в конкурсе на создание истребителя для Люфтваффе, в котором, естественно, участвовали и другие немецкие авиакомпании. Получившаяся машина, Bf-109, очень небольшого размера (чтобы ее скорость была максимальной), с автоматическими предкрылками и сильно задранным носом, почти не напоминала привычные истребители того времени. В общем, победителем конкурса 109-й не стал, но заказ на десяток экспериментальных машин был получен. А через некоторое время самолет был принят в серию и чуть ли не с конвейера "командирован" в Испанию. Именно там проходило боевое крещение не только 109-го, но и новых немецких ВВС. Как известно, эту "репетицию" фашисты выиграли, и в марте 39-го гражданская война в Испании закончилась. А через полгода началась другая...

***

После сравнительно легкого завоевания континентальной Европы Германия нацелилась на Британские острова. План был приблизительно такой: сперва немецкие истребители крушат Королевские ВВС; потом вступают бомбардировщики; после чего следует собственно вторжение. Так, в августе 40-го началась знаменитая битва за Британию. Вначале "мессеры" показали себя просто здорово. Вылетая на свободную охоту, уже имея опыт военных действий, быстрые, хорошо вооруженные (пушки на борту против пулеметов, стоявших на английских истребителях), "мессеры" уверенно справлялись со своими задачами. Но вскоре обнаружилось, что Bf-110, которые должны были сопровождать бомбардировщики, не могли противостоять англичанам. И эту задачу переложили на Bf-109. Отныне, вынужденные лететь со скоростью тихоходных бомбардировщиков, "мессеры" потеряли немалую долю своего преимущества. И это при малой дальности полета: над английской территорией Bf-109 мог проводить минут 15, после чего был вынужден поворачивать назад. Как следствие — неизбежная экономия горючего в бою. Случалось, что 109-е возвращались домой, не доведя бомбардировщики до цели, и последние становились мишенью Королевских ВВС.

В той жуткой битве британские асы отстояли свою страну: потеряв более тысячи ста истребителей, они сбили шесть сотен "мессеров" и почти тысячу бомбардировщиков. Вторжение немцев на Британские острова не состоялось, Германия устремилась на Восток.

***

После тяжелых боев над Британией на Восточном фронте Люфтваффе чувствовала себя вольготно. Мало того, что большая часть нашей авиации была уничтожена в первые дни войны, так и оставшиеся самолеты были преимущественно устаревшими; немцы же имели превосходство не только в количестве, но и качестве. И это при том, что советские машины уже встречались с "мессерами" в Испании! Увы, тот опыт по сути пропал даром.

Почему? Кажется, ответом может послужить следующий эпизод из воспоминаний А.И. Покрышкина: "После вручения наград летчиков и инженеров пригласили на техническую конференцию. На ней в числе других выступил дивизионный инженер. Он взял очень сложную тему — о превосходстве наших истребителей над "мессершмиттами". Но говорил неубедительно, поверхностно, расхваливал горизонтальную маневренность "Чайки" и И-16, их преимущества, коснулся и высоких качеств "мигов". В обсуждении доклада летчики почему-то не проявили инициативы. Им в боях много раз приходилось встречаться с "мессершмиттами" и "юнкерсами" и лично на

себе испытать боевые возможности нашей техники и техники врага. Я тоже решил выступить на конференции. Высказал свои взгляды на современную тактику боя истребителей, сказал о преимуществах “мига” в скорости полета и при бое на вертикальном маневре. Вместе с тем указал на его слабое вооружение, на отсутствие в нем радиостанции, столь необходимой для управления действиями групп истребителей. Подчеркнул необходимость иметь на новых истребителях пушки, ибо пулеметное вооружение не всегда достаточно эффективное средство в современном воздушном бою. Почувствовал, что мое выступление не понравилось кое-кому из руководства дивизии. Завуалированно меня обвинили в недооценке нашей боевой техники, в отсутствии чувства уверенности в своих самолетах. Спорить с людьми, которые ни разу не провели воздушного боя, не имели боевых вылетов, было просто лишено какого-либо смысла...”

***

Самые сложные для нашей страны времена были “звездным часом” “мессера”. Конечно, вскоре появились более совершенные самолеты — у нас, у союзников, да и в самой Германии. Но “мессер”, как был с самого начала, так и остался основным немецким истребителем. За это время было выпущено множество модификаций, некоторые весьма экзотические — вроде ночного истребителя для операции “Дикий боров”. Суть ее состояла в том, что 109-й, без огней, курсирует в ночном небе, освещаемом прожекторами. Когда в их лучах появляется вражеский бомбардировщик, его атакует невидимый 109-й.

Но большинство модификаций так или иначе крутилось вокруг одних и тех же вещей: поставить более мощный двигатель, повесить побольше оружия и т.п. Возрастал вес самолета, приходилось усиливать конструкцию, она становилась тяжелее, страдали летные качества — поздние модификации часто весили раза в полтора больше, чем первые. “Мессер” никак не мог стать чем-то иным, чем он был, но заменить его было нечем: наладить полномасштабное производство Fw-190 не получалось, не говоря уж о следующем прорыве Мессершмитта, Me-262, поэтому оставалось лишь наращивать выпуск 109-го. И наращивали, изо всех сил, так что в 43-м этих машин выпустили вдвое больше, чем в 42-м, а в 44-м — вдвое больше, чем в 43-м.

К счастью, не помогло.

***

После Второй мировой “мессерам” однажды снова пришлось встретиться в воздушном бою со “Спитфайрами” — как тогда, во время битвы за Британию. “Мессеры” были израильские (чешского производства, “эхо войны”, так сказать), а “Спитфайры” — египетские. Лишь после этого конфликта 109-й отправился на покой.

Это были его последние часы в воздухе.



Ил-2! Не-а, просто звезданутый “мессер”. Не удивляйтесь, было и такое....

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



TEAMWORK

ПРИКЛЮЧЕНИЯ МИСТЕРА РЭМБО В КОМАНДНОМ ШУТЕРЕ

Мне очень нравится компьютерная игра "У меня нет рта, но я должен кричать". Собственно, самой игры я не видел, но меня до дрожи волнует ее название. Именно так я могу описать свое состояние в большинстве жизненных ситуаций, а особенно во время игры в командные тактические симуляторы. "Командные" — вслушайтесь в это слово. Никаких сил не хватает, чтобы заставить этих баранов соблюдать хотя бы подобие осмысленного поведения на игровом поле. Все, что остается, — повторять без устали: "Stick, черт побери, together, team!" и жаловаться в популярный игровой журнал.

Компьютерная игра Global Operations, которой мы с Фрагом С. посвящаем немало личного времени, содержит популярный уровень "Antarctica". Симметричный набор зданий — очень компактный, вытянутый в длину. На одной стороне уровня хранится пробирка PRO-C5, на другой — пробирка JX3. Один из этих препаратов надо захватить и вернуть на свою базу. Да, да: проникнуть, схватить, убежать под прикрытием товарищей. Миссия будет выполнена, все получат много денег и купят новейшую разработку H&K, штурмовую винтовку G36 с интегрированным оптическим прицелом. Может быть, денег хватит еще и на магазин повышенной емкости.

Заметьте, в этой миссии не надо уничтожать всех бойцов противоборствующей стороны. Тем более что это все равно невозможно — вертолет привезет их обратно живыми, здоровыми и очень злыми максимум через 30 секунд. Не следует бессмысленно роиться вокруг входа в барак, который держат двое пулеметчиков, — есть же другой вход, почему бы не попробовать отвлечь внимание этих церберов?



Не стоит, перетрусив на чужой территории, дуть на воду и по ошибке "выносить" своего же товарища, которому все-таки удалось схватить заветную пробирку. Нет резона лежать всю игру со снайперской винтовкой в укромном месте и ждать свою цель, которая никогда не появится, потому что линия фронта проходит в совершенно другом месте. Бесполезно караулить врагов на выходе из точки высадки. Вас назовут "camp bitch" и того гляди вышвырнут с сервера.

Все эти нелепые телодвижения, эта суета, все эти никому не нужные подвиги, затыкание собой амбразур, броуновское мельтешение, неверно выбранные позиции, джоггинг по открытым пространствам — они не нужны для выполнения главной задачи уровня "Antarctica".

РАБОТА В КОМАНДЕ

Помните, что случилось, когда Бог лишил людей возможности понимать друг друга? Вавилонские башни наших надежд на хорошую игру рушатся одна за другой из-за несогласованных действий команды. Очутившись на поле боя, игроки напрочь забывают о своих товарищах. Они воюют РЯДОМ, но НЕ ВМЕСТЕ. Каждый из них пытается выполнить одну большую задачу, которую на самом деле можно поделить на несколько меньших. Каждый хочет быть Рэмбо и совершить подвиг.

Мой приятель вернулся с первой в своей жизни партии в пейнтбол разочарованным. Я спросил его, как прошла игра. "Никак, — грустно ответил он. — Я пролежал всю игру в окопе. Моя задача была не допустить проникновения врага в секторе между рябиной и детским домиком". Да, мой приятель был новичком, и командир дал ему простое задание. Бой шел в стороне, и каждый выполнял свою работу. Один раз приятелю надоело лежать в окопе, и он пошел вперед. Через минуту сектор между рябиной и домиком остался без охраны, а нарушитель приказа скучал уже за пределами игровой площадки, оттирая пятна краски с одежды.

Конечно, у нас есть и совершенно другой опыт. Когда игроки, зная как свои пять пальцев друг друга и карту, действовали слаженно и четко. Это совершенно потрясающее ощущение — быть частью безотказно функционирующего боевого механизма, в котором каждый человек выполняет свою задачу. Когда есть общий план, когда налажен обмен сообщениями, когда каждый держит свой сектор обстрела, когда ты знаешь, что тебя прикрывает вменяемый человек, отдающий себе отчет в том, что происходит, а не экзальтированный, простите, кабан, который вообще не отличает тактический симулятор от командных режимов Unreal Tournament.

Между тем проблема состоит не только в низком, с позволения сказать, уровне боевой и политической подготовки игроков. Нам всем не хватает возможностей планирования предстоящей операции и средств коммуникации (то есть общения) на поле боя. Может быть, игроки вокруг тебя — вовсе не взбесившиеся Интер-

нет-свиньи, а очень даже тонкие и чувствующие поклонники тактических симуляторов? Они просто заколдованы и не знают способа выразить свое желание сотрудничать?..

Конечно же, самый эффективный способ коммуникации — вербальный. То есть не обязательно матом. Но во время сражений в локальной сети к ушам ваших друзей присоединяются уши соперников, а в Интернете программы обмена голосовыми сообщениями пока не пользуются повсеместной популярностью. Кто-то не может корректно настроить такой сервис, у кого-то они "жрут трафик", а кто-то просто не владеет финским, немецким и шведским языками одновременно.

ЭВОЛЮЦИЯ НЕПОНИМАНИЯ

Впрочем, определенное движение в правильном направлении все же присутствует. В доисторическую эпоху командных шутеров, в былинные времена CTF, Team Fortress и Action Quake людям не дано было и малой толики средств коммуникации, которыми располагают современные игроки. Сообщения надо было вводить с клавиатуры, в результате чего ты либо играл, либо тренировался в чистописании. К бабке не ходи — игроки древности выбрали первое. В то время победа команды котировалась ниже, чем твой личный счет.

В Counter-Strike ситуация изменилась значительным образом. Появилась возможность с помощью одной-двух клавиш отправлять в эфир стандартные сообщения: "Вижу противника", "Противник уничтожен", "Чисто", "Занял позицию", "Вперед!" и так далее.

Появилась карта уровня, худо-бедно дававшая игрокам представление о том, где находятся их боевые товарищи. Таким образом, поклонники действий в команде постепенно вышли из изоляции и получили возможность, не отрывая пальца от спускового крючка, получать информацию о происходящем за пределами экрана.

Впрочем, большинство опрошенных мной респондентов называют самой полезной "фишкой" игровые сообщения о ключевых событиях вроде "Бомба заложена" или "Заложник освобожден". "Эта информация действует на команду, как зуммер Павлова на собаку, заставляя игроков, если только они не новички или полные кретины, менять тактику коренным образом", — утверждает Ярослав Астахов, ежедневно проводящий за Counter-Strike не менее академического часа. Именно этот незамысловатый трюк позволяет с минимумом затрат превратить сборище индивидуалистов из разных стран мира в какое-то подобие команды.

Но проблемы все равно остаются. "Критическое количество согласованно действующих в команде бойцов — трое", — полагает еще один ветеран Counter-Strike, попросивший звать его "просто Кокос". При превышении этого лимита возникают две группы, функционирующие в отрыве друг от друга. Игроки на Интернет-сервере — это сборная Мира. Личный контакт исключен, и невозможно, используя тотальный перевес в полезном весе на сантиметр роста, объяснить соратнику, где должна быть его задница согласно плану "А". Собрать и организовать стадо за полчаса-час игры на сервере — нереально. Каждый игрок обладает самомнением размером с небольшой трансатлантический танкер и нагло огрызается на попытки организовать команду.

COMMUNICATE!

Вне всяких сомнений, разработчики стараются обуздать дикий нрав поклонников Интернет-резни. Авторы Battlefield 1942 включили в игру полный набор средств коммуникации: командный чат, обширную библиотеку стандартных сообщений, чрезвычайно удобную карту местности и "широковещательный" канал последних новостей из жизни ключевых позиций. Несмотря на все их старания, происходящее на открытых Интернет-серверах BF1942 напоминает сегодня, в лучшем случае, восстание на броненосце "Потемкин" в ранней стадии. Модели солдат умеют моргать и морщиться, но никакая мимика не в состоянии заставить

твоего далекого друга прислушаться к доводам разума.

Старичок Flashpoint содержит специальный инструмент для командиров взводов, который позволяет назначать цели каждому солдату в отдельности. Но удивительное дело — редкий солдат здесь хочет быть командиром! Людям гораздо интереснее стрелять по врагам, чем указывать на них другим. Если к игре присоединяется хороший организатор, партия получается роскошная. Но чаще всего, к сожалению, на полях Flashpoint царит полная анархия. Игроки долго ищут противника, крушат друг друга в стремительной перестрелке и потом сорок минут кряду выискивают оставшегося в живых "ползуна".

Ghost Recon располагает роскошным, простите, инструментом для формирования приказов "на лету". Однако реципиенты, все как один, признаются, что ни разу в жизни им не пользовались. Причина? Не до того.

Вердикт профессионалов беспощаден: "В рамках двухчасовой сессии создание слаженной команды из незнакомых людей невозможно. Но такая же задача абсолютно легко решается в рамках отдельно взятой локальной сети". Так ли это?

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АРМИЮ, СЫНОК

Пару недель назад я скачал с сервера www.americasarmy.com бесплатную версию игры America's Army. После унизительной процедуры так называемых "обучающих миссий" (кстати, это единственный tutorial, в котором инструктор ОРЁТ на новичка в случае ошибки) я оказался на первой боевой Интернет-вылазке вместе с совершенно незнакомыми мне людьми. И, признаюсь честно, был поражен увиденным.

Я попал на небеса. Никто никуда не бежал. Бойцы двигались неторопливо, словно во сне. Они не рассыпались по одиночке, а уходили на задание группами по нескольку человек. Перед входом в здание они занимали позиции с разных сторон от двери, а один из игроков бросал flashbang. Пока рядовой крутил вентиль какого-то очень важного крана, остальные ПРИКРЫВАЛИ его, держа опасные зоны на мушке. Никакой суеты и криков. Погибшим бойцам игра до конца раунда показывала кусок стены, потолок и иногда, в качестве развлечения, фрагмент военной формы проходящих мимо солдатиков. Никакой карты, никакой свободной камеры. "Трупы" покорно ждут окончания боя, планируя свои действия в следующем повторении миссии.

Происходящее никак не походило на привычную по GlobalOps, Counter-Strike или Battlefield 1942 реальность. Да, издателем America's Army является армия США. Она же значится ее разработчиком. Да, перед началом игры надо зарегистрироваться и получить по почте пароль. Да, при выходе с сайта игры возникает сообщение "Внимание! Вы покидаете зону, контролируемую Министерством обороны США..." Все это в какой-то мере накладывает определенную ответственность, но вряд ли является поводом для того, чтобы ходить строем в полуприседе.

Какая сила заставила свободолюбивый и гордый народ сетевых прерий притворяться персонажами кинофильма Black Hawk Down? Исследователям только предстоит найти ответ на этот вопрос, но кое-какие выводы можно сделать уже сейчас.

ПРАВИЛА БОЯ

1. Разработчики действительно снизили темп игры. Здесь нельзя бегать и стрелять одновременно. В привычной для нас спринтерской позиции винтовка предательским образом исчезает с экрана, и на приведение ее в требуемое состояние уходят драгоценные мгновения. Другие виды перемещений варьируются от "идти быстро" до "двигаться в приседе спокойно", что в переводе на привычный нам язык значит "идти медленно" и "ползти как черепаха". Впрочем, ползать тут тоже можно.

2. В AA сделали видимым параметр Combat Effectiveness (боевая эффективность), который зависит от множества вещей. В частности, от того, насколько близко находится командир вашей огневой группы и другие товарищи, насколько удобную для стрельбы позицию вы заняли, не строчит ли у вас над ухом пулемет, не взрываются ли около вас гранаты, не ранены ли вы и так далее. В любом шутере этот параметр так или иначе вычисляется, но здесь разработчики буквально заставляют нас вести себя "правильно". Игроку-одиночке, стреляющему от бедра, будет физически сложно попасть в противника. Есть ли более действенный способ привести нас в чувство?

3. Далее, в AA придумали Honor System. У каждого зарегистрированного на сервере бойца есть параметр "честь". Honor дают за выполненные задания и убитых врагов. Выполнение заданий "стоит" больше, поэтому у меня были случаи, когда я зарабатывал больше всех очков в группе, никого так и не уничтожив. Honor отнимают за убийство своих товарищей. Неважно, умышленное или нет. Сервер самостоятельно выкидывает махровых teamkiller'ов — игроков не просят даже голосовать. Бойцу с Honor ниже нуля будет очень непросто получить доступ к большинству игровых серверов. Администраторы могут устанавливать любое пороговое значение, отсекая придурков или совершенных новичков.

4. В игре довольно непросто отличить своего от чужого. Разработчики намеренно чуть усложнили процесс опознавания целей, да еще и увеличили цену ошибки. Помню, как увидел в мрачном туннеле фигуру с винтовкой. Человек тоже заметил меня. Несколько долгих секунд мы двигались навстречу друг другу, не решаясь выстрелить. Два растерявшихся новичка, я открыл огонь первым — и, оказалось, поступил верно.

5. Удивительное дело, но в игре средствами коммуникации пользуются редко. Никто не орет "go, go, go!", "stick together", не применяет встроенную систему знаков руками. Опытных (то есть хорошо себя зарекомендовавших) игроков AA назначает командирами огневых групп, а самого-самого — командиром взвода. В верхней части экрана есть компас, который показывает направление на своих командиров. В результате "зеленые" игроки просто ассистируют более опытным. Они изучают маршруты движения и места возможных засад. А когда их командир гибнет в бою, занимают его место. Бывалым же бойцам, командирам групп, достаточно нескольких фраз, чтобы понять друг друга.

6. Быть убитым в AA невероятно скучно. Здесь нет respawn-области, как в BF1942 или GlobalOps, нет "посмертной карты", как в Counter-Strike. Воспитательный эффект в действии — ты лежишь и ждешь, когда твоя команда выиграет или проиграет. Есть время, чтобы обдумать тактику поведения в следующем раунде.

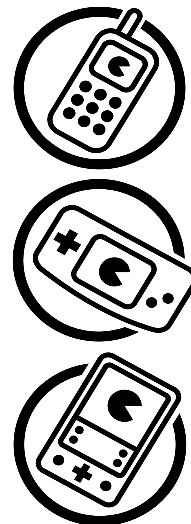
ИТАК

Как ни дели игроков на классы, какие волшебные средства коммуникации для них ни придумывай, они все равно будут смотреть в лес. Найдутся те, кто будет орудовать снайперской винтовкой, как дубиной, и не успокоится до тех пор, пока последняя вражеская голова не падет с ненавистных плеч. Даже если цель миссии — остаться незамеченным.

Языковой барьер, личные амбиции, старые привычки не позволят группе чужих друг другу людей играть как одна команда. Если только... не заставить их быть командой. Опыт America's Army, разумеется, не является на 100% успешным. Однако игра, похоже, собирает вокруг себя людей, которые устали от бессмысленной беготни. Недовольные жесткими правилами отсеиваются, уходят. Остаются извращенцы, на досуге читающие материалы по тактике C.Q.B. (www.airsoftgun.ru/tactics/cqb.shtml).

На форумах AA разработчиков заваливают идеями и предложениями — и не без результата. Скажем, описанные Honor System и Combat Effectiveness Meter появились только в версии 1.3.0. Рассматривается возможность создания брифинга перед миссией, где командир взвода на примитивной карте двумя взмахами мыши расчертит направление ударов для групп "A" и "B". Сколько лишних слов и нервных клеток сэкономит этот простой трюк... EXE

GAME MOBILE



#12
(00)
2002

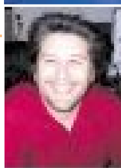
ВСЕОБЩАЯ MOBILEЗАЦИЯ!





Интервью

Джон Ромеро: ПК вечен!
"Никита": Мастерская мобильных чудес

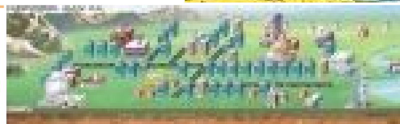


NEWSmobile

Game Developers Conference Mobile

SOFTmobile

Мобильная классика:
DOOM и Civilization для Nokia
Prince of Persia J2ME



HARDmobile

Желанный Sony Ericsson P800
Народный Siemens SL45i
Конкретный Motorola T720
Лучший Nokia 9210i
Имиджевый Siemens M50



Всеобщая mobileзация!

Будучи настоящими профессионалами, мы все проверяем на себе… Нам сказали, что играть в таких условиях опасно. Мол, недостаточные условия освещения. Приводили статистику травматизма. Пугали дворовыми хулиганами. Убеждали, что писать будет не о чем. Что рынка нет. И что мы разоримся на оплате телефонных счетов. И вообще вылетим в трубу.





Мы послушно кивали головами, но дело свое делали. Мы нашли в себе силы выключить компьютер, встать из-за стола и выйти на улицы. Мы играли в офисе, метро, автомобильных пробках, очередях в ЖЭК, на совещаниях, лекциях и уроках, в туалете, фитнесс-центре, ресторанах и ночных клубах. Потом мы играли в театре, на прогулке с собакой, в самолете, под одеялом, во время утренней пробежки в парке и разговаривая с мамой по телефону.

Отпущенный на испытания срок пролетел незаметно. С трудом отрываясь от миниатюрных жидкокристаллических дисплеев, ответственно заявляем: за пределами наших джифорсов и квартир есть жизнь! Среда вполне пригодна для обитания. И она лучше, чем мы думали.

На передовой быстрых и компактных развлечений — все современные мобильные телефоны, карманные компьютеры (КПК), выросшие из коротких штанов “записных книжек”, и, конечно, наладонные игровые приставки!

Делай раз!

Мужественно начнем наши упражнения с устройства, которое, на первый взгляд, менее всего походит для игр. Вы, наверное, думаете, что “мобильник” — это банал-телефон и его главное предназначение — передавать ваш лепет на расстояние? Ха! Вы, милые, устарели… Мобильные стремительно выходят на финишную прямую, благополучно интегрируя в себя все, что имеет отношение к электронике и при этом может, хотя бы потенциально, перетаскиваться с собой.

Мобильный телефон становится той самой вещью, за которой возвращаются домой, если забыли, и ради которой плюют на все суеверия. Просто потому, что без него, красавца, — никуда. И чем шире и быстрее шагает неласковая в своей неумолимости НТР, тем больше features умудряются уместить конструкторы в тот же самый почти невидимый уже размер: часы, MP3-проигрыватель, Интернет в разнообразных видах, органайзеры, фотоаппараты, видеокамеры! И, как вершина сущей мобильности, ОНИ. Компьютерные игры. Наши, любимые, родные.

Ну да, некоторые из вас уже привыкли, что “телефонная КИ” — это, в лучшем случае, вечнозеленая “Змейка” или “пятнашки”, да и то далеко не в каждой модели, а набранными в них очками можно хвастаться только перед самим собой. Ну да, мы не выбирали телефон за набор игр, не проверяли производительность его процессора и не обсуждали качество графики.

Но эти времена кончились.

Зачем идти на поклон к настольному компьютеру, когда на поясе висит телефон, в котором процессор мощнее, а точек на экране больше, чем у старушки 486, посредством которой каждый из нас в лохматые года познал так много игрового счастья? Отказываться от возможности поиграть в сетевой DOOM с человеком, за которым я стою в очереди в центральном офисе МТС или “Би Лайна” на оплату своего сотового? Щаз! Именно “мобильники”, особенно после того как они окончательно сольются в техническом экстазе с карманными компьютерами, и будут той платформой, где сетевые игры поселятся навсегда.

Мобильные КИ уже давно освоили SMS, как рыба-эндемик в байкальской воде чувствуют себя в WAP, стали главной причиной взрывной популярности J2ME (“Ява”-проектов), а сейчас продолжают развиваться в ту же самую сторону трехмерности и полигональности, что и привычные нам БОЛЬШИЕ КИ — на ПК и приставках.

Вам еще не знакомы эти аббревиатуры? Вы еще ни разу не видели на сотовом настоящую трехмерную многоцветную игру с роскошным звуком и удобным управлением? Что ж, пора открывать глаза, завтра в эту сторону будут смотреть все зеваки, а сегодня у вас еще есть шанс стать первыми!



Делай два!

Карманные компьютеры занимают промежуточное положение между потерявшими совесть “мобильниками” и бескомпромиссными игровыми приставками. Предназначение этих устройств якобы состоит в хранении контактного листа из Microsoft Outlook, номеров визитных карт, расписания встреч на ближайшую пятилетку и сделанных от руки записок типа “откат К. сорок”. Глупости! На самом деле карманный компьютер приобретается финансовыми директорами (а теперь и вами, дорогие читатели единственного и неповторимого журнала) с единственной целью: закрывшись в кабинете, сосредоточенно рубиться в Snails и Need for Speed.

Делай три!

Вот вам ваше светлое игроцкое будущее: все самые новые и самые лучшие игры — сразу и в цвете. “Ты заберешь Super Ghouls’n’Ghost не раньше, чем тебе удастся разжать мои холодеющие мертвые пальцы!” Вы слышите дамасский скрежет в голосе? Речь далеко не о телефонах и даже не о КПК...

Комфортное карманное воплощение хрестоматийных (DOOM, Broken Sword etc.) образчиков качественного времяпрепровождения вам гарантирует только ручная консоль GameBoy Advance (GBA), лидер и венец творения длинной череды мини-консолей. Платформа воистину вавилонская: для нее сняты копии со знаменитых ПК-игр (от Commander Keen до Duke Nukem 3D), 64-, 32-, 16- и 8-битных консолей. На специальной GBA-полке нахальный итальянский водопроводчик невозмутимо стоит бок о бок с Крэшем Бандикутом и синим ежом. Colin MacRae Rally 2. Virtua Tennis. Metal Gear Solid. В глубоком шоке ПК-гонщик и владелец Dreamcast. Икает, тупо смотря в стенку, человек PSX. С монополией, знаете ли, не шутят... Сие настоящее.

Начало свое род карманных консолей ведет от брелоков со Space Invaders и наручных часов с Donkey Kong, с открытия человеком из Nintendo лжеигры под названием “тетрис” (именно с тетриса начался взлет тогда еще черно-белого и восьмибитного GameBoy). Великая Sega выпускала все хиты Master System (Shinobi, Sonic) и на прелестном миниатюрном Game Gear; чуть менее великая SNK практически без изменений портировала свои гениальные файтинги с игровых автоматов на Neo Geo Pocket. Аж с 89-го года держался в седле GameBoy (все без исключения важные NES- и SNES-игры), но в конце тысячелетия каждый уважающий себя человек был обязан приобрести умопомрачительный Driver, конвертированный только на многоцветный GameBoy Color (GBC). А ты собрал все карманные версии игр по лицензии WWF?!.



Таково прошлое. Специализированная карманная игроконсоль — единственное мобильное устройство, созданное исключительное для игры. Ею пользуются понимающие люди, люди с прошлым, люди, у которых было счастливое детство: ведь для них все эти имена и названия (особенно буквы SG’n’G!) — родное. Консолей семейства GB продано чуть ли не в два раза больше, чем PSX, — выходит, паратройка понимающих на нашем земном шарике найдется. Но лучше бы никому и никогда не сравнивать число фигурирующих в быту карманных консолей с числом мобильных телефонов...

**Мобильная группа
ваших неугомонных товарищей.**

НЕЗАВИСИМЫЕ, МОБИЛЬНЫЕ



Прелестным мартовским (2003 г.) днем, четвертым по счету, улицы уютного калифорнийского городка Сан-Хосе вновь наполнятся престранными личностями. Странными в квадрате: ведь в груди каждого из них будет пылать обоюдовеликая любовь к компьютерным играм и сотовым телефонам. Знаменитая конференция разработчиков компьютерных игр с гордостью представляет своего мобильного отпрыска — Game Developers Conference Mobile (www.gdcmobile.com)!

Помимо показательных выступлений спикеров сборных Nokia и Motorola, в программе соревнований следующие замечательные



пассажи: “Турне по миру мобильных игр”, провокационная речь нигилистического толка, озаглавленная “Кому нужен издатель? Кому нужен оператор?”, а также внимательный взгляд в потребительские дебри далекой страны Финляндии. Кроме того, на внеочередной повестке дня тусуется большой и

многоликий Китай, уже перегнавший США по количеству пользователей сотовых телефонов и теперь угрожающий увеличивать мобильные ряды на 30% ежегодно. Это последнее китайское предупреждение, господа! Помните шумную концовку фильма “Газонокосильщик”? На линии — вся Китайская Народная Республика.



ПРИБЕЙТЕ ГВОЗДЯМИ



Логика прослеживается идеально. Громоздким и древним как мир ПК — допотопного вора Гарретта (Thief). Мобильным, техничным, минималистским платформам требуются другие герои. Девушка по имени Nebula подойдет.





Героиня графического техно-триллера Master Thief 3D (разработчик/издатель: Cascata Games, www.cascatagames.com/thief), создающегося для ОС PalmOS 3-5, столь популярной на КПК, зарабатывает на жизнь промышленным шпионажем. Вместо золота и артефактов она добывает микрочипы, формулы и коды запуска. Вместо арбалета и меча — станнер, пистолет, граната. Впрочем, все это слишком шумно и хлопотно. Master Thief — повесть об осторожности, осмотрительности и изощренном человеческом уме. О сложных гамбитах с цифровыми замками, камерами наружного наблюдения и подлыми сторожевыми псами, способными учуять нарушителя даже в техногенном чуде — поясе невидимости. Привычная для любителя шутеров схема управления, вид от первого лица, только сингл-игра.

И вот еще что. Внимание! Не пытайтесь взломать домофон с помощью любимого КПК. Лучше не надо.

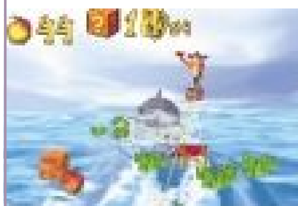
Дата релиза игры: ноябрь-декабрь 2002 г.

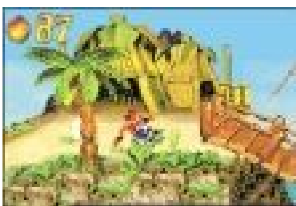
БАНДИКУТ ЖИВ



Честное продолжение аркады Crash Bandicoot: The Huge Adventure (с графической и просто человеческой точек зрения — единственного конкурента роскошного и уже древнего Rayman Advance) с легкой руки Universal (www.universalinteractive.com) увидит белый свет в самом начале 2003 года.

И кто только не занимался разведением австралийских бандикутов на первой и второй PlayStation! Сериал сменил минимум четырех разработчиков. Но ни у кого это не получалось так здорово, как у Vicarious Visions





(www.vvisions.com): на GBA средненький полигональный платформер исхитрились переделать в наиглавнейшую аркаду. Используя более чем ограниченные ресурсы карманной консоли, девелоперы реализовали на ее крохотном экранчике и трехмерные погони (смелый визуальный трюк), и воздушные бои (масса спрайтов и потрясающий бэкграунд), и подводные путешествия (лучшие спецэффекты на GBA, определенно). Джунгли и индустриальные пейзажи в изометрической проекции мало чем уступают своим многополигонным аналогам на PS2, а анимация маленького Крэша и многочисленной живности так и вовсе оказалась плавнее и приятнее глазу, чем у больших предшественников. И вот вторая часть: Crash Bandicoot: N-Tranced (если проводить параллели с фильмами ужасов, то это даже не “Бандикут жив!” или “Бандикут: Новая кровь”, а скорее “Бандикут-Х” или же “Бандикут отправляется в ад”).

По счастью, у руля все еще Vicarious Visions, и к хорошо зарекомендовавшей себя беготне Крэша по картинке в три четверти добавятся похождения двух его родственников в других, куда более экзотических проекциях. А за главную инновацию следует признать так называемую Атласферу. Этот вид спорта не значился в предыдущих сериях: все участники заключены в гигантские шары и, раскатывая взад-вперед по арене, стремятся вытолкнуть за ее пределы соперников. Экспериментально, но очень ожидаемо.

Соединение на двух игроков и разнообразные правила состязаний прилагаются. Плюс все те незначительные косметические улучшения и едва заметные изменения в геймплее, которыми и должно обладать честное, уважающее себя продолжение великого платформера...





NOKIA KICKS ASS!



Нагло воспользовавшись утечкой конфиденциальной информации о готовящейся в транснациональном журнале теме номера, транснационально-финская компания Nokia (www.nokia.com) в самый последний момент перед его (номера) отправкой анонсировала аж 6 новых мобильных сверхтелефонов, "призванных дополнить и улучшить модельную линейку общепризнанного мирового лидера в производстве" бла-бла-бла "и с триумфом выйти на рынок"... а вот тут, пожалуйста, внимание... "мобильных игровых консолей". Любая из этих трубок уже сейчас, на бумаге, способна заставить всех и каждого задуматься о смене работы на более высокооплачиваемую (с целью ее, трубки, безотлагательного приобретения), но ведь нас в телефонах интересует отнюдь не телефонная начинка, верно?

Вот с прицелом как раз на "нас" Nokia и выпускает в феврале 2003 года первый из "игрофонов" (позволим себе назвать устройства данного класса именно так, хотя в оригинале концепт обозначен плохопереводимым словосочетанием "mobile game deck") — Nokia N-Gage (см. фото вверху).





N-Gage реализован на платформе Nokia Series 60, которая используется в смартфонах различных производителей на базе ОС Symbian. Игры для этого уже-не-совсем-телефона будут продаваться подобно картриджам портативных видеоигр, то есть отдельно от самой трубки, и "картриджами" в этом случае, судя по всему, послужат обычные карты флэш-памяти. Nokia клянется, что за "игроделами не заржавеет" и количество игротайтлов, призванных потеснить Nintendo (несомненно, монополиста) с ее двумя GameBoy, Sony и Microsoft (с их PlayStation 2 и Xbox), уже в момент старта N-Gage превысит все мыслимые и не очень пределы. С большим желанием верим! Японская Sega (www.sega.com), кстати, уже пообещала "в срочном порядке освоить разработку игр для ОС Symbian и, следовательно, устройств Nokia Series 60", расписавшись, таким образом, в причислении самое себя к лику святых N-Gage-девелоперов-первопроходцев уже при жизни.

Из остальных особенностей N-Gage (помимо вполне GBA-образного звука, цветного экрана замечательного разрешения и традиционного консольного управления а-ля геймпад) Nokia особо нажимает на педаль темы многопользовательских игр: мол, если вас в комнате с такими игрофонами будет больше одного человека, то вы, без всяких на то дополнительных ухищрений, сможете поиграть друг с другом по беспроводному Bluetooth-протоколу. Ну а если прямой видимости между игроками нет, то тяжелую функцию обмена игровыми данными возьмет на себя обычная сотовая GSM-связь. Таким образом, возможность разложить пару партий с товарищами в Counter-Strike, сидя в вагоне трамвая по пути на работу, становится чуть менее отдаленной (учитывая опять же темпы развития "мобильной" графики).



Остальные пять телефонов представляют собой уже мало кого удивляющие сейчас (но оттого не менее симпатичные) модели самых разных классов, оснащенные высококачественными цветными дисплеями, всеобязательной поддержкой Java (а значит, и играми) и MMS. Коммуникатор (хотя поручиться в данном случае за адекватное определение "подкатегории" телефона мы не можем, поскольку точные данные отсутствуют) Nokia 6800 (фото внизу), например, оборудован полноценной раскладной клавиатурой (Motorola v70 отдыхает), что по идее ускорит ввод текста. Также он поддерживает SyncML, работает с электронной почтой и несет на борту FM-радиоприемник, умеющий делать стерео. Откровенно "имиджевая" Nokia 7250 (фото слева) являет собой все то же самое, только без раскладной клавиатуры, но зато со встроенной камерой. И т.д. и т.п.

Итак, еще раз: исход святых с небес назначен на февраль 2003 г. Копите, копите немерянные финские, немецкие, американские, русские марки!..

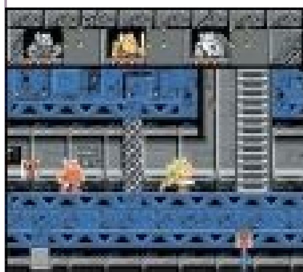
ШОТГАН В КАРМАНЕ



Всеобщая ненавистная любимица Blizzard (www.blizzard.com) продолжает вгрызаться в консольный рынок: специально в целях закрепления не только на ваших экранах, но и в карманах образован сублейбл Blizzard Classic Arcade. Первым продуктом, который увидит свет под этим логотипом следующей весной, станет классическая The Lost Vikings (TLV) — как раз, значит, к десятилетнему юбилею оригинальной игры, в момент выхода которой Blizzard называлась и вовсе Silicon & Synaps. Пока не ясно, будет ли TLV каким-то образом









модифицирована или появится в продаже в первозданном виде, — не спускайте глаз со страниц GAMEmobile!

Но это еще не все: спустя несколько дней компания заявила также о намерении издать в 2003 году на GBA две другие классические игры: Rock'n'Roll Racing и, ultimately, Blackthorne! Первый порт обещает, согласно пресс-релизу, "родной саундтрек": в оригинальной SNES-версии, напомним, на заднем плане ураганили такие персонажи, как George Thurogood с песней "Bad to the Bone" и Black Sabbath с "Paranoid".

Что же до Blackthorne, то это, если кто-то ВДРУГ не знает, гениальное Flashback-style-приключение с орками-автоматчиками и шотганоносным героем в главных ролях. Если вы никогда не видели, как Кайл Блэкторн не глядя разряжает обрез в подкрадывающегося с тыла монстра, то вы, считайте, и не играли в компьютерные игры.

Кроме того, в багаже Blizzard ждет своего GBA-часа Battlechess, а также одна из первых компьютерных игр по лицензии Lord of the Rings.

БОЛЬШОЙ ГОЛЬФ ДЛЯ МАЛЕНЬКОГО КПК



Компания Hexacto (www.hexacto.com) приобрела у Microsoft Game Studios права на создание PocketPC-версии самого популярного на ПК симулятора гольфа — Links (неправда! Самый популярный — Tiger Woods PGA Tour от EA. Потому что в него с огромным удовольствием играю скромный я. Да-да-да! — *Прим. ред.*). Гольф-арсенал карманных компьютеров уже располагает парой неплохих развлекушечек на эту тему, но Links обещает стать настоящим чемпионом.

Конкуренты будут рвать под собой траву от злости, увидев фотореалистичные пейзажи официальных турнирных площадок для гольфа: Chateau Whistler и Entrada. Кстати, разработчики обещают организовать регулярную поставку других полей: пользователи КПК смогут загружать их из Интернета.

Среди достоинств Links называется реалистичная физика удара и полета мяча (признаемся, это действительно слабое место карманных симуляторов) и "невероятно достоверная анимация движений игроков". Когда компьютерные соперники вам наскучат, Links организует многопользовательское сражение по ИК-порту, Bluetooth-протоколу и чуть ли не электронной почте. Учитывая стоимость PocketPC с Bluetooth, играть в Links будут примерно те же люди, что участвуют в профессиональных турнирах по гольфу. Шутка.

Так или иначе, карманный Links нагрянет в первом квартале 2003 года.



УРАГАН



Владельцы GBA готовятся к торжественной встрече Metal Slug, классического шутера от SNK!

SNK-классика принялась за GBA плотно: во всех киосках Москвы вам предложат приобрести порт файтинга King of Fighters NEO Blood EX и посулят скорое появление совсем уж невменяемого блокбастера Samurai Showdown в карманном формате. И если последнее пока относится к непроверенным слухам, то скорый выход ремейка Metal Slug Survival Mission — дело решенное. Производством игры занимается японская корпорация Playmore (www.playmore.com), которой принадлежат все мировые права на ▶







игробрэнды почившей в прошлом году SNK.

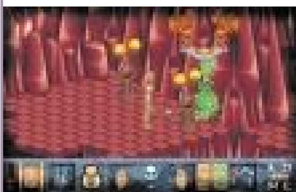
Сущность аркадного сериала Metal Slug лучше всего передается состоящим из прописных букв словом “УРАГАН”. Сайд-скроллинговое безумие, гигантские боссы, превосходная графика и возможность игры вчетвером. Даже примерное время выхода GBA-версии неизвестно, прячут от прессы и скриншоты — вместо них, чтобы вы хоть на что-нибудь посмотрели широко раскрытыми глазами, мы демонстрируем кадр из PlayStation-версии Metal Slug X.



ПЕТЛИ ВРЕМЕНИ

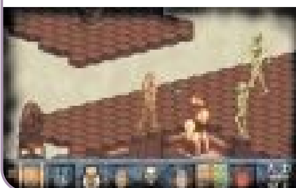


В разложенческую эпоху, когда пресыщенные пользователи ПК декадентски ностальгируют по Wasteland (“вот была РПГ!”), люди более живые, мобильные, активно участвуют в возрождении легенды. Время ролевых игр, простых, как правда, и дремучих, как сочинения Ницше, настало вновь. Взгляните на Tower of Souls (www.parystec.demon.co.uk/index02.html): такими были компьютерные РПГ, когда вас еще не было!



Семь уровней, наполненных монстрами вроде Phlegmoeba (очень задумчивый), Golrog (ролевые эксгибиционисты) и Clops (демоны, а вовсе не то, что вы подумали). Руководить подобным сборищем способен лишь квазипространственный архдемон по фамилии Baalhathrok — другого воинственная братия просто не послушалась бы. В меню удовольствий, помимо традиционных хэка и слэша, красочные магические спеллы и даже алхимическая лаборатория для создания еще более разрушительных и мерзких заклятий. Сакральный изометрический угар гарантируется.

Игра куется компанией Parys Technografx (www.parystec.demon.co.uk) с тем рассчетом, чтобы уже в ноябре-декабре с.г. овладеть нашими КПК, заточенными под ОС PocketPC.



ПОВАР НЕ ДЫШИТ



Владельцам пока неведомой локально, но волнительно ожидаемой сотовой технологии Sprint PCS Vision 3G (www.sprint.com/vision) нешуточно повезло. Им больше не приходится убивать спонтанно освободившиеся минуты, часы и дни за открыванием тупейших квадратиков и кусанием самое себя за хвост. Счастливые обладатели очень заняты. Они спасают повара.

Космический кулинар Стив Бишоп остался без работы и в скором будущем простится с жизнью. Команда его межпланетного корабля таинственно испарилась (может, виновата овсянка?), а по палубам разгуливают загадочные синие монстры (точно — овсянка!). Поскольку повар определенно уродился под несчастливой звездой, на корабле кончается воздух, включена система самоликвидации, а спасательная шлюпка расположена в диаметрально противоположном от камбуза отсеке, через 25 палуб.

Игра под издевательским названием Quarantine от компании IOMO заставит вас прихватить одну из трех кухонных вещиц и направить поварские стопы к местам без синих гадов и с кучей кислорода. Искателям лучшей жизни гарантируется (впервые на экранах “мобильников”!) эргономичный экран радара и возможность пугать противника истошным полупридушенным кулинарным рецептом. Полных вам легких, господа.



ЛУЧШИЙ АД НА ЗЕМЛЕ



Уже скоро! В обширном (даже в девяностые, даже на ПК шутеры от первого лица выходили в несколько меньшем количестве) семействе FPS на сверхплатформе GBA с нервозным нетерпением ожидается прибавление... Да еще какое: обласканная критикой и избранная трудовой копейкой величайшая псевдотрехмерная игра всех времен и народов от id Software!

Слово, конечно же, о DOOM II. Именно так, строго и просто, без всяких подзаголовков и тэглайнов (да и какой лозунг может быть весомее этих букв и римской цифири!), титулуется новая работа мастеров конверсионного дела из Torus Games (www.torus.com). Нет, это не они занимались злонамеренным переводом на язык карманных консолей оригинального DOOM... да, это они в ответе за блестящий



▶ порт Duke Nukem 3D (Duke Nukem, понимаете, Advance, или же DNA). Именно великолепный по меркам жидкокристаллических дисплеев движок DNA (по общему мнению, лучший двух-с-половиной-мерный GBA-мотор) и используется в самом новом старейшем шутере для GameBoy Advance. Тридцать знакомых карт, переполненных легко узнаваемыми монстрами добрых семнадцати разновидностей, верная двустволка в истосковавшихся ручищах и никаких беспощадных замедлений в самых неподходящих для этого местах. Да, еще Torus железно гарантирует многопользовательский режим на четверых, deathmatch'и и наконец-то приемлемый вольный "кооператив". Желать, собственно, больше и нечего.

Релиз (читай: второе пришествие) мегасуперхита десятилетней давности, рассчитанного в идеальном — многопользовательском — режиме на четырех игроков, намечен разработчиком Torus Games и издателем Activision (www.activision.com) на финал сего года. Имейте в виду.

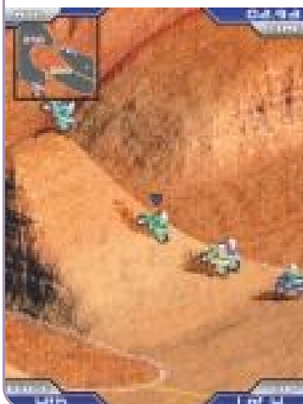
▶ ПК (демо которой мы уже видели). Игра должна появиться в Интернет-магазинах к моменту возврата GAMEmobile из финского ротационного рая.



ГРЯЗНЫЕ ВОКСЕЛИ



Компания Digital Concepts (www.digconcepts.com), разработчик одной из самых ярких action-"летал" для PocketPC, Rocket Elite (www.rocketelite.com), готова к выпуску нового шедевра. На этот раз нас ждет, ни много ни мало, "величайший двухмерный мотосимулятор — Motocross Stunt Racer. Игра использует графический движок третьего поколения 2Dream, работающий с воксельными технологиями (вспомните "Вангеров" и Delta Force).



Разработчики обещают 45 зубодробительных уровней для мотокросса, плавную анимацию мотоциклистов и их железных коней, реальные тени и физику. Управлять гонщиком можно будет как с помощью клавишей, так и посредством пера. К услугам игрока всегда будут три компьютерных соперника для проведения соревнований и, что еще интереснее, режим "Stunts" для осуществления самых безумных мототрюков.

Motocross Stunt Racer будет работать на всех PocketPC-устройствах, включая смартфоны. Обещается также версия для ▶

ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР



Нам, привычным к зависаниям, падениям и непристойному интерфейсу Windows, уже давно очевидно, что Microsoft — это как смерть: грустно, но неизбежно. Пока на завоевание нескольких областей рынка одновременно ресурсов у мегакорпорации не хватает, но это дело наживное. Еще не закончено убийство последнего конкурента на рынке КПК (Palm еще шевелится, хотя крови в его тушке остается все меньше и меньше), а Microsoft уже нацелилась на следующую нишу: мобильные телефоны.

Идея интегрировать PocketPC с телефоном пока работает плохо, батарейки поедаются за сутки, да и интерфейс получается совсем уж неприличный. Но, сами понимаете, для Microsoft важнее всего заявить о себе. И вот он, первый представитель новой платформы от Microsoft — Smartphone 2002. Раньше она называлась Stinger (и народ тут же ее переименовал в Stinker), и принципиальное ее отличие — именно в том, что это телефон, а вовсе не КПК: нет ни сенсорного экрана, ни клавиатуры, кроме телефонной... Но есть Pocket Explorer, Media Player, Pocket Outlook. Недавно вышло первое устройство от Orange (производитель самого смартфона — фирма HTC, выпускающая Compaq iPAQ), которое уже добралось до прилавков Великобритании. По отзывам очевидцев и счастливцев, которые его тестировали, "виснет и глючит", показывает песочные часики... Зато Windows — а это главное, верно?

Сколько лет лично вы дадите на полное исчезновение всех остальных ОС для мобильных телефонов?..







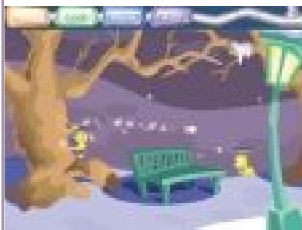


POCKETPC MAGAZINE НАЗЫВАЕТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2002 ГОДА

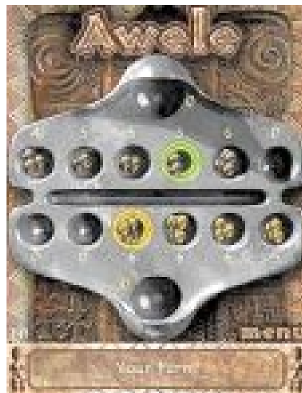


Популярный американский журнал PocketPC Magazine взял на себя тяжкое бремя: искать, находить и вручать призы разработчикам самых лучших программных продуктов для карманных компьютеров под управлением Microsoft PocketPC. В этом году журналистам пришлось особенно несладко — выбирать пришлось из более чем полутора тысяч программ, среди которых весьма солидную долю занимали ИГРЫ. Оглашение победителей состоялось 21-24 октября в Голливуде, на Pocket PC Summit (www.pocketpcsummit.com).

В жанре Action победителем стал Snails, тактический шутер венгерского дизайнера Питера Балога (Peter Balogh). Балош со товарищи сумел реинкарнировать на PocketPC всеми любимых Worms в образе улиток. Результат операции превзошел все ожидания: кристально чистая графика, неожиданно качественный звук, 25 уникальных средств уничтожения и оригинальные уровни. Между тем главное — в звериной играбельности “Улиток”. Разработчики, кстати, не стоят на месте и периодически подбрасывают поклонникам новые версии и уровни.



В номинации “Настольные игры” первое место досталось проекту Awele от Hexacto Games (www.hexacto.com). Эта древняя логическая игра в роскошном графическом исполнении сумела обойти две шахматные программы — ChessGenius (www.chess-genius.com) и PocketGrandmaster (www.PocketGrandmaster.com).



В “Карточных играх” лучшим было названо творение DreamQuest Software (www.dq.com) под названием Championship Hearts. Вероятно, жюри было очаровано не столько карточной игрой, сколько возможностью общения с “живыми” соперниками. На этот раз, между прочим, обошлось без раздевания и прочей эротики.

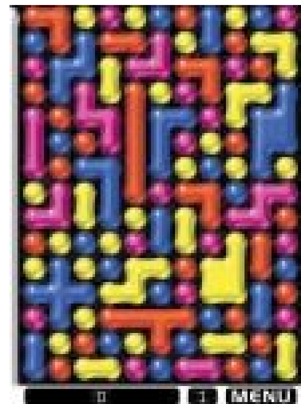


“Азартные игры” без особенного труда возглавила Full Hand Casino от признанного мастера PocketPC-сцены Hexacto Games, Inc. Набор развлечений стандартный: блэкджек, рулетка, видеопокер и “однорукий бандит”. Качественный продукт, как и все, что выходит из цехов Hexacto.

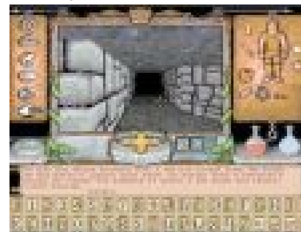


Сочный Slurp (снова Hexacto Games!) был назван лидером в номинации “Головоломки”. Цель игры, озвученная авторами, — объединять и уплетать эффектным движением пера разноцветные капли. Настоящее же ее предназначение, по нашему глубокому убеждению, — полностью зомбировать играющего. Автор этих строк в период активного увлечения Slurps не расставался с ним ни в метро, ни в очереди в столовой, ни на прогулках с песиком Пафиком. Даже ночью ему снились разноцветные капли. Браво!

“Ролевыми” жюри сочло игры самые разные. Здесь и джонромеровский и томхолловский Hyperspace

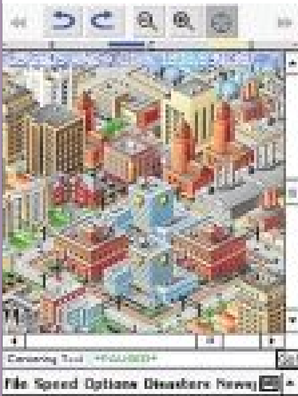


Delivery Boy! (Monkeystone Games, www.monkey-stone.com), и консольный порт знаменитого Rayman (Gameloft, www.game-loft.com)... Победителем же стала точная, пискель в пиксель, копия культовой РПГ прошлого века Ultima Underworld (ZIO Interactive, www.ziosoft.com). Каким образом авторам удалось втиснуть в такую маленькую коробочку полноценную ролевую игру, никто толком не понял, поэтому на всякий случай решили присудить приз.



Список лучших симуляторов 2002 года возглавил бесподобный SimCity 2000 от ZIO Interactive. Да, да, не удивляйтесь — практически без изменений популярная игра просочилась на КПК. Все на месте — и рельеф, и Годзилла, и даже система ▶

канализации! Разве что в экран на этот раз может поместиться только очень маленький городок. Забавно, что в своей номинации SimCity соперничал с двумя авиасимуляторами. Поистине, смутное время...



В спортивных играх отношения выясняли теннисисты, футболисты и поклонники антинародной игры гольф. Победу с большим отрывом одержали анякурниковцы. Tennis Addict (Hexacto Games) — игра не только красивая, но и глубокая. Благодаря системе PSI (Precise Stylus Input) мы получаем возможность командовать и направлением, и силой удара, и перемещением спортсмена. Подобной чуткости интерфейса невозможно достичь с помощью клавиатуры или мыши. Результат: теннисист на экране движется как живой, оторваться от игры положительно невозможно. Проверено.



Завершают список жанров-которые-награждались стратегии. В то время как другие разработчики бросились строить для PocketPC отдельно взятый RTS-рай (пока что без особого успеха), парни из Hexacto Games создали экономическую игру Lemonade Inc., аналог которой, кажется, существует только для программируемого микрокалькулятора МК-61 под названием “Кооперативное кафе”. Простая механика и гениальный геймплей — что еще нужно, чтобы, не отрываясь, неделю продавать прохладительные напитки?



КПК/смартфонов, знающих, что такое ОС PocketPC/PalmOS 5. Изометрический вид, отличная графика, волшебные монстры и артефакты, пара десятков воинствующих варлордов (да, да, именно столько человек смогут участвовать в игре) — все это мило. Но настоящим гвоздем шоу обещает стать уникальная система Play-by-Sync, связывающая между собой даже те платформы, которые не оснащены GSM-модулем, а значит — не способны выйти в Интернет самостоятельно! Подсоединяйте своего карманно-наладонного друга к большому ПК и обменивайтесь данными с главным игровым сервером, милости просим.

В повестке дня — игры с шагом в шесть, двенадцать



и двадцать четыре часа. Опасаться следует лишь одного: если вас угораздит взять накатом замок, принадлежащий генералу военной разведки США, дипломатические последствия могут быть самыми неожиданными! Игрок, следи за собой. Будь осторожен.

ПОСЛОВ ДОФИНА ПОЗОВИТЕ!



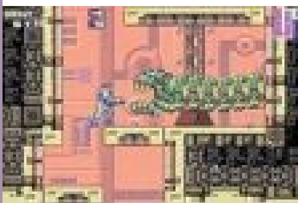
В маленькой семье Shadowgate ждут пополнения. После впечатляющего успеха РПГ Shadowgate Classic, ставшей лучшей игрой для PocketPC в 2001 году, ее авторы из Infinite Ventures (www.infiniteventures.com) намереваются еще раз покорить призовую высоту.

На этот раз с настоящей походовой стратегией Lands of Shadowgate (www.landsof-shadowgate.com) для

“УПС! WE DID IT AGAIN!”

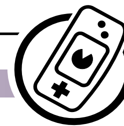
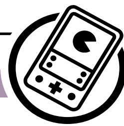


Употреблять в материалах о GBA-играх слово “культ” стремительно становится дурным тоном, поэтому давайте просто считать, что все описываемые в этой рубрике проекты являются культовыми по умолчанию. Итак, одновременно с релизом флагманского GameCube-продукта Metroid Prime готовится к отправке в печать GBA-младший брат Metroid



Fusion, продолжатель игросерии с двенадцатилетней историей. Разработчик и издатель — Nintendo (www.nintendo.com). Очень вкратце: стремительная адвенчура, замаскированная под сайд-скроллер. В теле нашего альтер-э. проживает паразит, время от времени наделяющий своего “владельца” невыразимыми специальными возможностями и прочая. Очевидцы просят не обращать на кретинский сюжет ни малейшего внимания — игры такой аддиктивности, по их словам, на GBA не выходило со времени Golden Sun.

Ко всему прочему Nintendo намеревается сделать возможным соединение между GBA и GC для одновременной игры в M. Prime и M. Fusion. Желающие узнать все шокирующие подробности грызут маникюр и дожидаются следующего номера нашего издания — уже с рецензией на.

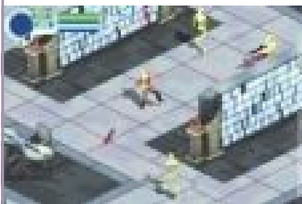
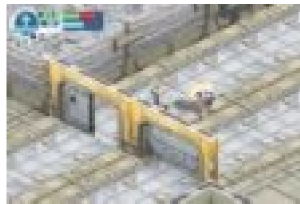




И ЙОДЕ ПО РУКЕ



Что бы вы там ни думали, игровая библиотечка GBA не полностью состоит из ремейков и бледных копий проектов для других платформ. Кроме того, никто, даже сами создатели из Nintendo, не знают в точности пределов возможностей этой консоли. И вот както незаметно среди игр вашего детства с приставок Sega Megadrive и SNES начинают попадаться эксклюзивные для GameBoy Advance вещи, использующие... полигоны. Да-да, ПОЛИГОНЫ.

Монстр THQ (www.thq.com) и его внутренний разработчик Helixe (www.helixe.com) в конце ноября выпускают в GBA-свет изометрический экшен по "Звездным войнам". Уже второй — ранее под эгидой THQ были спущены на воду ужасные Star Wars: Episode I: Jedi Power Battles. Так вот, в Star Wars: Episode II: New Droid Army (со всеми этими двоеточиями созидание текста начинает подозрительно напоминать стрельбу из двуствольного шотгана, не правда ли?) на пост спрайтовых джедаев из Power Battles заступят каркасные модельки, обтянутые полигонами и совершающие естественные взмахи световыми мечами по технологии motion capture. Натурально, семь персонажей на экране, по нескольку сот полигонов в каждом, да еще реальные тени и динамическое освещение, как в вашей любимой РПГ "Морровинд". На карманной консоли. В остальном — ничего экстраординарного для безжалостной империи Лукаса: волны атакующих дроидов, гудение мечей и повизгивание лазерных импульсов, изометрия и наборы расплывчатых декораций, отдаленно напоминающих если не о "Звездных войнах", то о кино вообще. Двадцать уровней на трех разных планетах в далекой-далекой.

Но вот что убийственно. В активе Helixe уже имеется полигональный GBA-проект... Слабонервных попросим погрузиться в спасательные шлюпки и покинуть эти страницы... Это Scooby-Doo The Movie. И — вы совершенно правы — игра New Droid Army (ПО "ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ", РАДИ ВСЕГО СВЯТОГО!) использует движок Scooby-Doo The Movie. На старших консолях это уже давно стало общим местом: главгерой Minority Report = главгерой Two Towers = главгерой Wolverine's Revenge. Полигоны все стерпят. С тех пор как их изобрели, делать игры по фильмам стало значительно легче. Но на GBA наблюдать Скуби-Ду с текстурами Анакина Скайуокера нам еще как-то непривычно...



МЕЖПЛАТФОРМЕНЫЙ ВАЛЕТ



Фирма DreamQuest Software (www.d-q.com) — чрезвычайно специализированная. Ничего не делает, кроме карточных игр для мобильных компьютеров. Мягко говоря, не слишком обширная ниша, но это смотря как к ней подойти...

DreamQuest подходит весьма серьезно. В середине ноября ею будет проведен... первый мировой чемпионат по беспроводным карточным играм. Дело в том, что продукты компании существуют почти для всех мобильных устройств, и в чемпионате планируется стравить владельцев телефонов и КПК на базе PalmOS, PocketPC и Symbian, причем среди спонсоров, предоставивших призы, не только Handango, но и сама Nokia, пожаловавшая чемпионату первый приз: американскую версию своего Communicator 9290.



NOKIA ИГРАЮЩАЯ



Про нас, как обычно, забыли. Но остальной мир развлекается по полной программе. Загляните на www.nokiagame.com и позавидуйте буржуям из 25 стран, включая Египет, Польшу и Турцию, уже второй год развлекающимся вместе с Nokia. Описать происходящее непросто: в течение 18 дней игроки должны будут постоянно оставаться на связи (как пугают на сайте, 24 часа в сутки!) и моментально реагировать на события, о которых им будут сообщать через Интернет, электронную почту, SMS и нечто под названием IVR (Interactive Voice Response). Те, кто отреагирует лучше и быстрее, наберет больше очков, выйдет в финал и примет участие в розыгрыше призов.

Призами будут, разумеется, телефоны (по нескольку штук для каждой страны-участницы), а победителю обещают выдать один из первых экземпляров новой модели с поддержкой MMS и встроенным фотоаппаратом.

GAMEmobile-новости генерировали Николай Давыдов, Олег Хажинский, Андрей Ом, Господин ПэЖэ, Александр Вершинин и Фраг Сибирский.

Мы — готовы!



Мастерская мобильных чудес

Два года назад они первыми в стране сделали "Однорукого бандита" на "Яве". "Бандит" помучился какое-то время, да и помер от скуки — телефонов с поддержкой J2ME и сейчас немного, а тогда их перевозили на манер шапки Мономаха — в бронированных сейфах.

Сегодня писать о мобильных развлечениях в России и ни разу не упомянуть имя "Никита" невозможно. SMS- и WAP-игры от "Никиты" предлагают своим абонентам три крупнейших оператора связи в стране — МТС, "Би Лайн" и "Мегафон". В офис "Никиты" мы пришли не столько брать интервью, сколько учиться уму-разуму. Занятия проводили Виктор МУРОГОВ, директор по разработке мобильных услуг, и Егор КОМАРОВ, ведущий программист. По итогам разговора они оценили наши познания на "четыре". С минусом.

Виктор МУРОГОВ: Мы первыми в России занялись разработкой "мобильных" игр. Почему? Такова политика нашей компании...

GAMEmobile: Невероятно интересно узнать, почему вы вдруг стали заниматься мобильными развлечениями: когда и у кого родилась идея нового направления? кто и как придумывал сюжеты первых игр?..

Виктор МУРОГОВ: Мы первыми в России занялись разработкой "мобильных" игр. Почему? Такова политика нашей компании: не стоять на месте, открывать новые, никем еще не освоенные направления, формировать игровой рынок. Так было в 90-х годах, так случилось и теперь. Должен сказать, что когда мы обратили внимание на WAP-игры, появилось ощущение дежа-вю — будто бы все это мы уже проходили.

И действительно, WAP-игры очень сильно напоминают первые игровые ПК-проекты по графике, геймплею. Видимо, подтверждаются прогнозы о развитии компьютерной индустрии по спирали, и сейчас мы наблюдаем новый виток. Однако совершенствование технологической базы мобильных устройств происходит гораздо быстрее, и уже совсем скоро можно будет играть на телефоне в полноценные цветные игры, с достойным звуковым сопровождением.

Ну а за рождение идей отвечают, само собой, гейм-дизайнеры. Но так как "Никита" сплошь состоит из креативных людей, придумать концепт будущей игры может любой сотрудник.

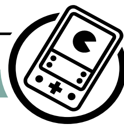
После выпуска ряда серьезных проектов для ПК мы и сами поначалу с иронией относились к идее игры для сотового телефона, кто-то даже съязвил, предложив приблизительно такой сценарий мобильной игры: абоненту предлагается отправить "1" для начала игры, после этого он получает на мобильный телефон сообщение: "Вы победили! Для продолжения игры отправьте "2"... Впрочем, уже в самом начале пути мы понимали, что имеем дело с интерактивной платформой, которая будет доступна всегда и везде.



GM: Создавать игры на SMS и WAP — это просто или сложно? Несколько экранов текста, пара простых картинок, нехитрая внутренняя логика... следовательно, чтобы "попасть" в нужную аудиторию, чтобы игра стала популярной, нужно... Хотя это, конечно, не к вам вопрос. Вы в игровой индустрии очень давно. Расскажите, пожалуйста, про специфику мобильного игростроения.

Егор КОМАРОВ: Очень сложно сравнивать в этом плане мобильные и классические игры для ПК. Разработка WAP- и SMS-игр больше похожа на создание сетевых многопользова-







тельских клиент-серверных приложений, в коих основная часть работы — это написание серверного кода, базы данных и т.п. Поэтому игры для мобильных устройств проще сопоставлять с web-услугами вроде Интернет-магазинов. При таком сравнении можно сказать, что игры сложнее. Одно из главных требований к такого рода проектам — платформонезависимость, так как зачастую во время разработки новой услуги еще неизвестно, на сервере с какой платформой она будет располагаться. Но чаще всего это UNIX.

Что касается популярности игр... Чем с игрой проще общаться, тем она популярнее. Кроме того, куда более востребованными пока являются услуги, связанные с общением. К примеру, чат сегодня — одна из популярнейших наших WAP-услуг.

GM: Работать с оглядкой на западную схему развития мобильных развлечений — сложнее или проще? Что из опыта развития телефонных игрищ за рубежом вы считаете интересным, а что кажется вам тупиковым направлением?

В.М.: Безусловно, иметь возможность анализировать достижения и неудачи тех, кто прокладывает дорогу в этой области, очень полезно. Но главное тут — не поддаться соблазну разработки самых новомодных, разрекламированных зарубежных услуг в надежде на то, что и у нас подобные вещи уже сегодня обречены на успех. Наши игроки все-таки пока отличаются от западных. Это выражается и в их "техническом оснащении", и в отношении к собственно мобильному телефону: в первую (и во вторую тоже) очередь — это устройство для общения, и только потом — для развлечения. Что касается тупиковых ветвей в мобильных технологиях, то правильнее было бы говорить о замене старых технологий на новые — более удобные и полезные для пользователей. Многие соглашаются, что WAP версии 1.1 не оправдал возлагаемых на него надежд; это отчасти так, но версия 2.0 позволит максимально приблизиться к привычному облику Интернета, откроет мир MMS, позволит безопасно проводить денежные транзакции...

Самое значимое, на наш взгляд, событие, приводящие к массовому "перевооружению" абонентов, — это появление аппаратов с цветными экранами и встроенными (или подсоединяемыми) цифровыми камерами. По прогнозам, в ближайшие год-два число вот таких телефонов на руках у покупателей превысит число продаваемых обычных цифровых фотокамер. Цветной экран обеспечивает развитие J2ME-игр, а камеры становятся катализатором развития MMS-услуг.

GM: В чем, на ваш взгляд, состоит специфика российского рынка телефонно-мобильных развлечений?

В.М.: Начнем с того, что такая специфика существует. Большинство потенциальных пользователей мобильных развлечений — молодые люди, а для них мобильная связь пока остается либо недоступной роскошью, либо дорогим удовольствием. Это заставляет очень щепетильно подходить к вопросу точного соответствия услуги потребностям пользователя; не надо рассчитывать на то, что услуга будет жить только потому, что число абонентов велико.

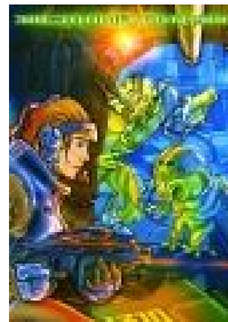
По той же самой причине все самые новые направления в мобильных развлечениях реализуются в России с некоторым запозданием — когда падают цены на новые модели телефонов.

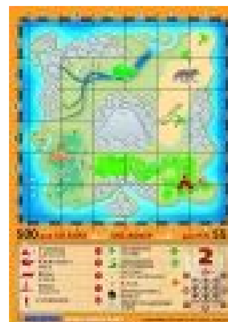
GM: В состоянии ли вы определить аудиторию, на которую ориентированы ваши игры?

В.М.: Конечно. Наша аудитория мало отличается от европейской. Основная масса играющих — молодые люди до 25 лет. Возраст же наиболее активной части пользователей лежит в диапазоне от 13 до 18 лет, это подростки из семей с уровнем достатка несколько выше среднего. Понятно, что с распространением GPRS-услуг возрастной диапазон наиболее активных игроков также расширяется.

Егор КОМАРОВ: Очень сложно сравнивать в этом плане мобильные и классические игры для ПК.









"Твердые" материалы к SMS-игре "Лабиринты удачи".

GM: Как вы оцениваете потенциал игр с "определением местонахождения абонента" (location based services)? Молодежь в Москве и других крупных городах дозрела до таких игрищ?

В.М.: Это очень интересное и перспективное поле для создания мобильных игр и услуг. Очень популярны развлечения такого рода в Швеции, а по утверждению членов организации UMTS Forum, услуги типа "location based services" стоят на втором месте по доходности после голосового трафика.

Мы уже реализовали в услуге мобильных знакомств (SMS) "PRIVET" похожую возможность. На одной из карточек, входящих в комплект этой игры, изображена схема линий московского метро, и, послав SMS с кодом определенной станции, человек может заявить, что он находится именно в районе этого метро и найти людей, готовых познакомиться в этом районе города. Это позволило оценить, насколько молодые москвичи готовы к использованию мобильного телефона в качестве пеленгатора в играх типа "Охота на лис". Для себя мы сделали выводы, что в ближайшем будущем такие игры будут востребованы в больших городах.

GM: Собираетесь ли вы развивать направление SMS- и WAP-игр или планируете задействовать также более современные технологии, ориентируясь на телефоны "последнего" поколения?

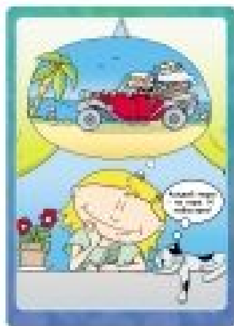
В.М.: Безусловно, SMS и WAP остаются для нас самыми актуальными направлениями на сегодня. И успех SMS-чата "Мобильные знакомства-PRIVET" — хорошее тому подтверждение. Мобильный телефон не может сравниться с компьютером, имеющим выход в Интернет, по интерактивности (по крайней мере сегодня), но в то же время имеет ряд неоспоримых преимуществ: он всегда рядом; возможен обмен сообщениями между абонентами разных мобильных сетей, при этом номер телефона неизвестен собеседнику, что очень нравится "чатующимся". Конечно, мы будем развивать SMS-сервис, поскольку интерес к нему постоянно растет.

Также важно отметить, что с развитием GPRS WAP-услуги приобретают второе дыхание. Но вместе с тем мы понимаем, что скоро парк современных телефонов в стране достигнет того объема, при котором можно будет смело внедрять игры на базе J2ME- и MMS-технологий. Мы к этому готовы.

GM: Как вы находите идею (порядком уже избитую) использования мобильного телефона в качестве ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО клиентского устройства для доступа к игре большой и, может быть, сложной? К примеру, не желаете ли разработать клиент для массовой ролевой игры "Сфера"? Эдакий томагочи размером со слона, прячущийся в хрупком корпусе мобильного телефона...

"Знакомства" — не только игра, но и способ общения.









В.М.: Да, идея не новая, но правильная. Мы планируем применить ее в виде J2ME-клиента к одной из наших существующих услуг и еще кое-где. Но говорить об этом пока рано.

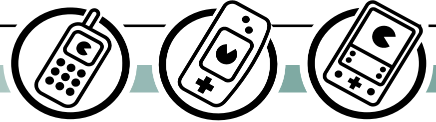
GM: Вполне вероятно, что вскоре в России появится много новых разработчиков игр для мобильных телефонов: доступные средства разработки, ностальгия по играм 80-х... Что "Никита", как пионер и к тому же издатель, может посоветовать командам, начинающим свой путь в новой области?

В.М.: Вы правы, тенденция такова, что такие предположения можно и нужно делать: в скором времени появится несколько издателей мобильных игр, которые будут обслуживать 90% игроков на российском рынке. Число же команд разработчиков будет стремительно расти из-за простоты используемой платформы J2ME и массы доступных игровых идей. Также появится довольно большое количество игр, созданных любителями, и они будут доступны для бесплатного скачивания из мобильного Интернета. Не могу раскрывать всех стратегических секретов компании, но одно скажу точно: мы очень хорошо знаем портрет будущего лидера мобильной игровой индустрии. Разработчикам же посоветую обратить внимание на качество создаваемых ими игр. В конечном итоге мы будем сотрудничать с лучшими.

Вопросы: **Олег Хажинский**.
Фото: **Наталья Тазбаш**.

От редакции: Выражаем благодарность Алле Королевой, PR-менеджеру компании "Никита", за помощь в организации интервью. Более подробно о мобильных играх компании "Никита" можно узнать на сайте компании, что находится по адресу: www.nikita.ru.





Мобильные хакеры



Nokia 7110 как средство для доступа в ICE

DataClash • www.dataclash.com • Жанр: многопользовательские стратегические киберпанк-бои • Игровая технология/платформа: **WAP** • Количество игроков: не ограничено • Разработчик/издатель: nGame (www.ngame.com)

Словосочетание "WAP-игры" ассоциируется обычно с чем-то примитивным, как инфузория-туфелька. В самом деле, разве можно сделать серьезную игру на базе простейшего HTML и уместить ее на экране размером с почтовую марку? "Крестики-нолики", "Виселица", "Блэкджек" и тому подобные WAP-забавы — это прекрасно, но нет ли чего-нибудь более современного? Действительно ли стоит использовать сложнейшее электронное устройство и дорогостоящие каналы связи для того, чтобы с мукой на лице превращать "ГУПРА" в слово "ПУРГА"?

Агенты и взломщики

Между тем ассортимент WAP-развлечений на Западе значительно шире, чем у нас. Пока. Любое имя из первой десятки, выбранное наугад, снесет крышу настоящему поклоннику компьютерных игр. Неважно, что на экране размером со спичечный коробок не происходит никакого движения. Игры для мобильных телефонов возвращают нас в эпоху, когда "графический движок" находился в голове, а не в железном корпусе компьютера.

Вот, к слову, DataClash от nGame (www.ngame.com). Одна из самых популярных стратегических игр, доступная для клиентов большинства европейских и американских операторов сотовой связи. Играющие в DataClash превращаются в секретных агентов корпорации и хакеров, день и ночь воюющих друг с другом. Цель игры очевидна — достать самые продвинутые программы, найти оптимальную тактику, чтобы в итоге оказаться в списке Топ-10 игроков мира.

Телефонный киберпанк

Предшественником DataClash считается проект под названием Cymole. Авторы создали эту игру через 11 недель после выхода на экраны к/ф "Матрица".



Именно тогда широким зрительским массам корпорация Nokia представила футуристический Nokia 7110: когда неотразимый Нео в первый раз нажал на невидимую кнопку, и панель телефона съехала вниз, зал ахнул от восторга. Успех картине был обеспечен.

Прежде чем начать работу над дизайном Cymole, авторы перечитали как следует Гибсона (William Gibson) и Стерлинга (Bruce Sterling), немало времени провели над изучением классической настольной ролевой игры Cyberpunk 2020 и карточного творения Netrunner (увы, игра уже не выпускается). Через месяц дизайн-документ был завершен. Многопользовательская игра для мобильных телефонов в мире киберпанка — то, что доктор прописал.

Все обладатели мобильных телефонов, рискнувшие зарегистрироваться в Cymole, автоматически приобретали в своем "мобильном теле" слоты для компьютерных чипов и боевых программ. Инкорпорируя в себя новое железо, игроки вынуждены были балансировать между силой, скоростью и безопасностью. В чипах памяти сохранялась информация о средствах защиты других пользователей, записи прошедших атак, банковские операции. У Cymole-игрока была масса интересных дел: покупать и продавать информацию на черном рынке, торговать железом и софтом, общаться с представителями "Корпорации" (то есть с NPC, управляемыми компьютером персонажами), сбывая им нелегально добытые секреты, и, разумеется, атаковать других игроков.

Разработчики придумали около 180 различных программ, нападающих и оборонительных, каждая из которых имела свое поведение и последствия. Так родился целый мир, основные сюжетные линии которого впоследствии стали поводом для сочинения фантастических рассказов. Графика к игре была заказана Джеку Аттли (Jack Uttley), художнику весьма разностороннему. Он разрабатывал экраны для Teletext и делал видеоклипы самому сэру Полу Маккартни.

Хардкор

Процесс воплощения Cymole в реальность не был простым. Настолько, что игра дожила лишь до альфа-стадии. Описание взаимодействия 180 игровых программ — документ, далекий от тривиальности: изначально простые алгоритмы стали обрастать исключени-







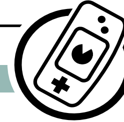
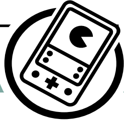
ями и “особыми случаями”. Но главное — лишь самые серьезные игроки могли понять правила Cymole в полном объеме. Другими словами, игра вышла слишком хардкорной. Может быть, в формате ПК или карманного компьютера у нее и был шанс, но только не в бойнице WAP-окна. После проведенного мозгового штурма компьютерная игра Cymole была элиминирована.

Ей на смену пришел проект DataClash. Разработчики упростили РПГ-составляющую, сделав игру более стратегической, а сражения — динамичными. Весьма приблизительно DataClash напоминает Magic: The Gathering или “Демиургов”. Игроки приобретают (крадут, отнимают, находят) различные программы для своих “встроенных” компьютеров. Арсенал программ очень велик: здесь и вирусы, и защитное ПО, и ловушки. Интересно, что каждая программа обладает довольно сложным постэффектом, оказывающим влияние на весь дальнейший ход партии.

Бой с конкурирующим хакером может случиться в любую минуту, если только телефон включен и вы готовы играть. В этом смысле очень важно то, какие именно защитные программы запущены на вашем “компьютере”, — от этого зависит, сможет ли другой игрок “пробраться” внутрь вашего телефона и натворить там дел. Собственно бой — адреналин в чистом виде. По сути сражение ведется в режиме реального времени. Программы запускаются нажатием пары клавиш, а результат схватки становится виден на экране практически сразу.

Новый дизайн оказался невероятно удачным. Игроки без разговоров приняли киберпанковскую эстетику DataClash. Всем ужасно понравилось бегать по городу с телефоном (“как у хакера Нео!”), запуская на исполнение программы “Моральный бандит” и “Большой ноль”. Возможно, с появлением второй и третьей частей знаменитого фильма нас ждет новый виток моды на киберпанк и еще одна версия DataClash?

Олег Хажинский.

Ежи под лезвием секиры



Sega Smash Pack (набор из трех классических игр) • Жанр: экшен, аркада, пинбол • Платформа: **GameBoy Advance** • Количество игроков: 1-2 • Сложность: высокая (Ecco The Dolphin), средняя (Sonic Spinball), низкая (Golden Axe) • Особенности: слабый звук, разнокалиберная картинка; возможность дуэли двух игроков через линк в Golden Axe; трагическое отсутствие сохранений в Sonic Spinball; спасение кодами в Ecco The Dolphin • Разработчик: CodeFire (www.codefire.com) • Издатели: THQ (www.thq.com) и Sega (www.sega.com)

Игру для GameBoy Advance, как это ни удивительно, гораздо проще разработать с нуля, нежели конвертировать с относительно родственной консоли. А если разом переводится не один, а аж три хита с дорогой любому сердцу приставки Sega Genesis?

Даже при поддержке и финансировании со стороны таких чудовищ, как Sega и THQ, небольшому калифорнийскому девелоперу CodeFire со Smash Pack не очень-то повезло. Вошедшие в набор гонители ностальгии страдают от самых разнообразных последствий платформенной декомпрессии: бесстыдно малая площадь обзора (Ecco The Dolphin), раздражающие замедления (Sonic Spinball), умершие да обратившиеся в пепел декорации (Golden Axe)... Уверен, если бы все эти замечательные игры не существовали на Genesis, антология выглядела бы куда лучше.

Sega Smash Pack, чрезвычайно оригинальное и модное изобретение, позволяет вам обойтись без верного КПК iPAQ 3660 с подсветкой, эмулятором Kega и тысячей нелегально транспортируемых в кармане "ромов". Объекты детских ночных грез (КАЖДЫЙ мечтал иметь "Золотую секиру"!) поседевшая Sega складывает к вашим ногам совершенно добровольно. Бытовавший еще на аркадах Golden Axe, конечно же, гвоздь программы. Стальной экшен не выдерживает конкуренции со Street of Rage или Final Fight, но берет свое фэнтези-антуражем и красивейшей магией. На самый известный его недостаток (насквозь за полчаса) наслаиваются отсутствие "кооператива" и общая бледность: ведь это копия, снятая с копии, друзья!

Ecco The Dolphin — одна из самых необычных игр, созданных Sega. Совершенно внежанровая, пацифистская, уникальная вещь. В теле прекрасной аркады со сложным управлением скрывается замысловатый экологический квест. Ecco отличить от оригинала труднее всего. С одной стороны Sonic Spinball интересен только коллекционерам; с другой — это самый лучший пинбол, когда либо выходивший на консолях (но с элементами платформера: играющий роль мячика еж вполне управляем и способен раз-другой выпрыгнуть из пасти поджидающего под битами крокодила). Что, впрочем, не значит, будто консольные земли богаты пинболами...

А вообще выгодное получается дельце. Еще каких-то триста-четыреста смэш-паков — и полная библиотека Genesis будет у каждого владельца GBA под рукой!

Фраг Сибирский.





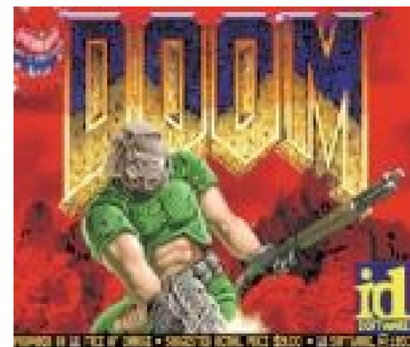
Это судьба



DOOM • Жанр: Шутер от первого лица • Игровая технология/платформа: **C++ под OC Symbian** • Количество игроков: 1 (вскоре обещают 2) • Сложность: средняя • Особенности: стопроцентная копия игры всех времен и народов, можно даже подложить ей полные файлы от купленного DOOM — и играть в полную версию! • Разработчик и издатель: WildPalm (www.wildpalm.co.uk) • Доступность: shareware, см. сайт разработчика • Системная информация: Nokia 9210, 9210i, 7650, игра тестировалась на 9210i и 7650

Эта игра не умрет никогда. Я уверен, что лет через -дцать, когда рука потеряет былую верность, а глаз потребует очков с бутылочными донышками, я все равно дотянусь подрагивающими перстами до ближайшего мобильного телефона — и там будет DOOM.

И пусть сайт разработчика называется wildpalm.com, это еще не значит, что его продукты работают на платформе Palm. Телефоны от Nokia уже давно имеют довольно мощный процессор, чтобы DOOM не испытывал никаких проблем, кроме легчайшего замедления рядом с особо многочисленными толпами монстров. Впрочем, на 386 SX он тормозил намного сильнее, и это не мешало играть... Вообще, говорить об игре, которую знают все, — задача чрезвычайно неблагодарная. Что я могу рассказать ВАМ про DOOM?! Врагов перечислить, местоположение тайников напомнить (кстати, с ужасом об-



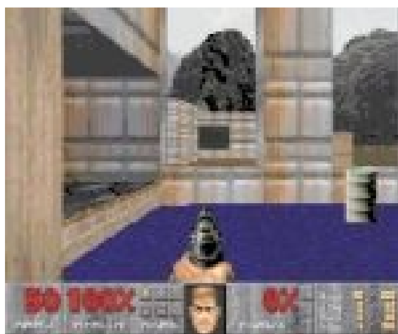


наружил, что забыл о процентах двадцати "секреток" — приходится искать заново)? Про тяжелую поступь кибердемона арию исполнить? Зачем оно вам? Все, кто понимают, уже играли, а остальные вряд ли начнут знакомство с телефонной версии.

Расскажу лучше о том, каковы отличия от классической ПК-инкарнации. И уложусь в один маленький абзац: НИКАКИХ! Звук, изображение, геймплей — все совершенно одинаковое. Увы, мыши нет, а "трактористов"-клавиатурщиков мы в свое время душили-душили... Но против монстриков и клавиатуры хватает. И, само собой, "стрелки" на обеих моделях поддерживаемых телефонов не слишком удобны, так что приходится уделять особое внимание точности движений.

А для самых настойчивых еще одно отличие найду: на 9210-й модели почему-то нет отдельных кнопочек для стрейфов влево и вправо (а на Nokia 7650 есть!), поэтому приходится использовать strafe-modifier, что негоже, мы же не новички. Вероятно, в следующей версии клавиши будут. Как и дефматч через ИК-порт. Автор мамой клянется.

Господин ПэЖэ.



Лимонадный Джо



Lemonade, Inc. • Жанр: экономический симулятор • Игровая технология/платформа: **PocketPC** • Количество игроков: 1 • Сложность: все просто! • Особенности: нет • Разработчик и издатель: Hexacto (www.hexacto.com, демо-версия: www.pocketgear.com/download.asp?product_id=3908) • Системные требования: Windows CE 3.X, Microsoft Windows for PocketPC 2002, 1,5 Мбайт на запоминающем устройстве и 6 Мбайт программной памяти

Чтобы сделать лимонад, нужны лимоны. Еще сахар, вода, лед и много пластиковых стаканов. Нужен также маленький прилавок с тентом на случай непогоды и деньги, чтобы арендовать торговую точку в бойком районе. Торговля лимонадом — самый простой бизнес на Земле. Кудесники-минималисты из Hexacto сделали из бизнеса игру — простую, но не примитивную.

День 1. Большую часть игры продавец лимонада проводит в абсолютном бездействии. Он стоит за прилавком на безлюдной улице и ждет покупателей. Льет дождь, и редкие прохожие проходят мимо. Они не хотят лимонада. Вмешаться в процесс невозможно! Lemonade, Inc. напоминает чем-то Theme Park с отключенной клавиатурой и мышью... Секунду внимания: к прилавку подходит мальчик! Мгновение он размышляет, а затем уходит с недовольной гримасой — его не устроила цена. Следующему за ним дедушке лимонад показался кислым. Выручка за день составляет 2 доллара. Кривые экономических показателей низвергаются в пропасть.

День 2. Тщательно готовимся. Закупаем продукты. Изучаем прогноз погоды. Если будет холодно — льда в лимонад надо класть меньше. Сахара лучше не жалеть — чтобы дедушка не морщился. Даем рекламу в местную газету. На радио и телевидение не хватает денег. Цену на лимонад опускаем. Выходим. Народ валит валом! Очередь перегораживает проезжую часть, и вечно спешащие бизнесмены убегают крайне рассерженные. Это плохо — падает рейтинг. Увеличить скорость обслуживания клиентов может покупка кассового аппарата и соковыжималки. Кроме того, в магазине продаются красочно оформленные прилавки, холодильник и другие, совершенно необходимые в деле устройства. На них пока не хватает денег.

День Х. С каждым ходом игра обнаруживает новые секреты. В жару лучше арендовать место на пляже. В дождливый день лимонад прекрасно идет в подземном торговом центре. В даунтауне обитают клерки, которые не смотрят на ценник, но постоянно — на часы. Посетителям детской площадки все равно, что пить и сколько стоять в очереди — главное, чтобы лимонад был дешевым.

Там, где в "больших" играх нам предлагают открыть вторую точку, в Lemonade, Inc. все остается по-старому. "Лимонадный магнат" так и живет до конца своих дней карапузом в коротких штанишках, торгующим прохладительными напитками во дворе своего дома. Рано или поздно вам станет с ним не по пути. Но пока... нет игры интересней. День за днем.

Олег Хажинский.









Расхитители гробниц



"Лабиринты удачи" • Жанр: приключение • Игровая технология/платформа: **SMS** • Количество игроков: 1-2 • Сложность: средняя • Особенности: требует наличия игровых карт • Разработчик и издатель: "Никита" (www.nikita.ru) • Доступность: см. список магазинов по адресу: www.nikita.ru/new/html/partners.htm • Системная информация: любой мобильный телефон с поддержкой услуги SMS, подключенный к МТС или "Би Лайн"

Двое безмолвно склонились над мобильным телефоном в ожидании невозможного. Под пристальными взглядами присутствующих аппарат вдруг отчаянно завибрировал, пытаясь сползти со стола на пол. "Из темноты раздалось шипение змеи!" — обреченным тоном прочел один из нас. "Давай обратно, в коридор!" — "Еще чего, идем дальше, в храм. До сокровища рукой подать." — "А если змея нападет?" — "Ничего, отобьемся!"

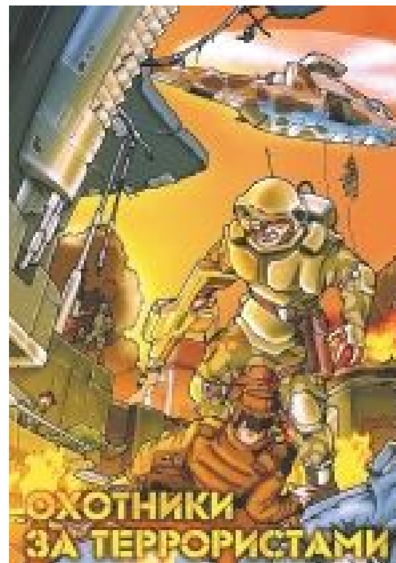
Оживленный диалог сменился характерным сопением, которое сопровождает ввод SMS-сообщения на аппарате размером с две зажигалки. Телефон превратился в единственную связь с расхитителем гробниц. Мир вокруг потерял яркость. Из обрывков салфетки и кончика зубочистки были созданы и размещены на цветной схеме условные обозначения: вход в гробницу, сокровище фараона, местоположение игрока. Было известно также, что вместе с нами в гробнице находится загадочный конкурент, а также змея, скорпион, мумия, жрец и стражник. Все они были явно против нашего визита в усыпальницу...

Чудом избежав падения в бездонную яму, мы нарвались на стражника и в стремительной схватке победили его! Поправляя здоровье найденными по дороге лепешками и водой, мы вдруг заметили в каменных коридорах отсветы факела. Конкурент близок к цели! На бегу дожевывая лепешки, мы бросились в гробницу... где лицом к лицу столкнулись с небритым человеком в мятой широкополой шляпе, напоминающим Гаррисона Форда в молодости. В руках проходимец сжимал амулет из чистого золота.

Телефон подозрительно замолк на минуту, а потом выдал: "Завязалась драка, в результате которой вы оба погибли. Ха-ха-ха". По ресторану пронесся вздох разочарования. Растроганный официант тайком смахнул скупую слезу. Между тем прекрасный вечер только начинал свое неторопливое течение: в запасе были карты "Сокровища Эльдорадо", "Тайна Атлантиды", "Охотники за террористами". И, конечно, суперигра "Звездный патруль". Чтобы попасть на борт космического корабля "Аргонавт" и спасти кристалл Розенталя, надо набрать 200 очков.

Олег Хажинский.

P.S. Ведущий игрок "Лабиринтов удачи" по имени kozerog1 набрал 2956.





Принц джавский



Prince of Persia • Жанр: классическая аркада • Игровая технология/платформа: **J2ME** • Количество игроков: 1 • Сложность: средняя • Особенности: есть звук, вибрация, сохранение последнего пройденного уровня при выходе • Разработчик и издатель: Gameloft (www.gameloft.com) • Доступность: shareware, см. сайт разработчика • Системная информация: большинство моделей телефонов с поддержкой J2ME, игра тестировалась на Siemens SL45i

Первая заставка и музыкальная фраза на ее фоне резко выдергивают из окружающей действительности и погружают в ТЕ САМЫЕ ВРЕМЕНА. Ну, вы понимаете. Кто бы мог подумать, что игры, написанные для CGA, через десяток-другой лет придется вспоминать как образцы технологического совершенства и графики высокого разрешения!

Однако они, старые добрые развлекушечки, ставшие классикой в 320x200, возвращаются и отлично себя чувству-





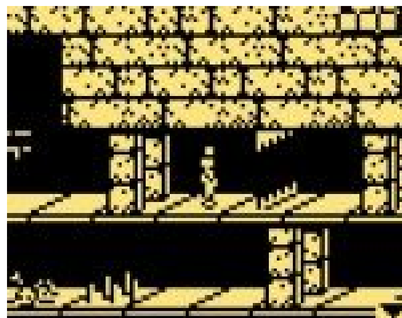
ют на монохромных экранчиках, где, вдобавок, вчетверо меньше точек.

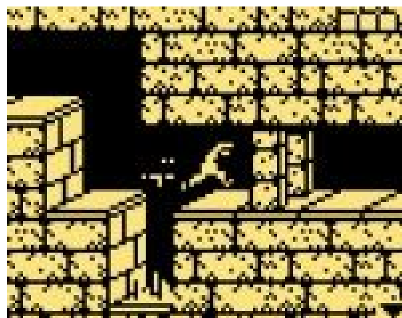
Вы еще помните Prince of Persia? Того самого принца, бегавшего реалистичней, чем при motion capture, и невероятно затягивающего. Помните зеркало? А бой с толстым стражником? А прыжок с зеленой бутылкой?

Фирма Gameloft, зарабатывающая на кусок хлеба с маслом (и, похоже, с толстым-толстым слоем шоколада поверх, если судить по качеству ее игр), решила оживить классику. Уж не знаю, как у нее с лицензией, но дух великой игры передан точно. Движения правильные, загадки адекватные... Увы, драк нет — только бег, прыжки и преодоление препятствий. Между уровнями появляются киски с двусмысленными фразами, например: "Free me from my bonds and my hands will know how to favor you". О-хо-хо...

Платформа, само собой, накладывает ограничения. Иногда почти незаметные (качества графики вполне хватает для погружения), иногда суровые: несколько одновременно нажатых кнопок не воспринимаются, поэтому задачи той же сложности, что и на ПК, вряд ли удалось бы выполнять. Но главное-то есть: играть невероятно интересно!

Господин ПэЖэ.





Некро



Super Ghouls'n'Ghosts • Жанр: классический сайд-скроллер • Платформа: **GameBoy Advance** • Количество игроков: 1 • Сложность: очень высокая • Особенности: нет • Разработчик/издатель: Capcom (www.capcom.com)

1992-й год. Зал игровых автоматов, фойе зачуханного кинотеатра "Экран", двадцать копеек, за окнами рушится Совсоюз, до которого мне нет ни малейшего дела: еще один двойной прыжок через надгробие, еще раз метнуть копье, еще раз фатально обняться с шустрым скелетом... Это Ghosts'n'Goblins.

1994-й год. Super Nintendo. В школу не пойду — не до того. Родителям соврал, что ушел с друзьями хулиганить. Новая, исправленная и переработанная, версия: роскошные золотые латы, новые изобретательные уровни, боже, а какой там пиратский корабль!.. Сложно, чертовски сложно: реагировать должно быстрее, чем начинаешь понимать: пригнуться, бросить факел под ноги, двойной прыжок назад, еще факел. Это Super Ghouls'n'Ghosts (попробуйте-ка быстро произнести название раз пять подряд).

2002-й год. GBA. Как и 10 лет назад, свое поведение в прыжке контролировать невозможно: в изменчивом мире SGnG, пока вы летите, твердь может обратиться озером лавы, а такой надежный с виду островок — ушуршать куда-то в преисподнюю. И вновь очень сложно: не зная точно, из какого угла в какой момент появится какая тварь, играть невозможно в принципе. Мастерство произрастает из часов упорства.

Современная игропублика, понимаете, избалована простотой. Нынешние игры лебезят и холуйствуют перед капризно оттопыривающими слюнявую губу покупателями — а вдруг, мол, те предпочтут покемонов?! SGnG, напротив, и сегодня вышибает дух из своих пользователей ровно с такой же свирепостью, как и годы назад.

На Западном побережье это называют "old school". Капиш, niggaz?

Андрей Ом.





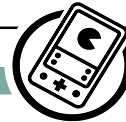
Крабы на пляже



Summer Volley • Жанр: аркада • Игровая технология/платформа: **J2ME** • Количество игроков: 1 • Сложность: низкая • Особенности: есть звук, нет напрашивающейся поддержки многопользовательской игры • Разработчик и издатель: Gameloft (www.gameloft.com) • Доступность: shareware, см. сайт разработчика • Системная информация: большинство моделей телефонов с поддержкой J2ME, игра тестировалась на Siemens SL45i

Еще один представитель игр-ремейков, и вновь от Gameloft (и не удивляйтесь! безусловно, на рынке J2ME-игр разработчиков много, но для старта GAMEmobile нам очень хотелось взять игры, в которые ХОЧЕТСЯ играть) — доступный для широких народных масс, черно-белый, дружащий с самыми разнообразными мобильными телефонами.



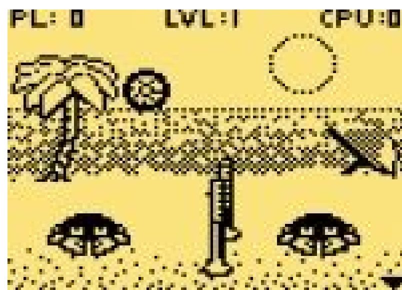


На каких только платформах эта игра не выходила! И на Sincler, и на родном ПК — в CGA-режиме, с замечательными шарообразными уродцами, подпрыгивающими как заведенные... Вообще-то, главное в любой реализации такого волейбола — физика и интеллект. Физика, к счастью, проще: угол падения равен углу отражения, сила тяжести, понятно, тянет мяч вниз, а воздух равномерно его, мяч, замедляет. Сами игроки круглые, так что их обсчитывать несложно, да и сетка проблемы не составляет. А вот интеллект...

Мне не доводилось видеть ни одного подобного “волейбола”, поощрявшего бы те же действия игрока, что и честный дефматч: сложные удары, разнообразие и т.п. Увы, везде есть “эйсы”, то есть гарантированно выигрываемые с одного удара подачи (скажем, в этой версии — два маленьких шага влево и поздний прыжок вверх), да и робот проигрывает одни и те же виды ударов, поэтому не дойти до конца почти невозможно.

Но сам процесс весьма приятен: замечательные межуровневые дамы в бикини, в конце — результаты всех девяти матчей. Крабы, опять же, симпатичные, радуются... Жаль, нет главного: игры для двоих. Пусть даже на одном телефоне — все равно ведь кнопок по три на человека, а удары наносят по очереди. А уж если бы была возможность делать это по IrDA или через Интернет...

Господин ПэЖэ.





Ренессанс



Mobile Civilization • Жанр: походовая стратегия • Игровая технология/платформа: **C++ под ОС Symbian** • Количество игроков: 1 • Сложность: непростая • Особенности: точнейшая копия оригинала, “Вообще нереал какой-то! iPAQ просто отдыхает!” (О.М. Хажинский) • Разработчик и издатель: Redshift (www.redshift.hu) • Доступность: shareware, см. сайт разработчика • Системная информация: Nokia 9210, 9210i, игра тестировалась на 9210i

Вы, само собой, понимаете, что игру Civilization должен был мини-рецензировать не я? Гуру Олег Михайлович исписал про ее вариацию для нежно ненавидимого им PocketPC немало страниц, но затем, узрев в моих руках Communicator...

“Что это?!” — только и смог произнести он, завидев DOOM. Я же демонстративно не стал никак реагировать на восклицание коллеги, лишь переключился на соседнюю задачку — Civilization. Врачи обещают, что Олег будет с нами уже в следующем номере, а я поклялся над носилками “скорой помощи”, что больше не буду в такой форме пропагандировать устройства на платформе Symbian, тем более что и телефон уже отдан.

Как хорошо быть тираном (и почему все так стремятся к демократии?), как символично и в то же время сладкощекочуще сбрасывать атомную бомбу на Москву (где прочно обосновался Сталин), а потом бежать к окну, где какой-то шутник как раз в этот момент рванул китайскую хлопушку... Как жаль делиться свежеизобретенным алфавитом с подлыми монголами, ничего, кроме войны, не разумеющими...

Воспоминания отрывочны, зато ярки. Вот народ бунтует, колизея хочет, как и должен по исторической правде (“хлеба и зрелищ!”). Плебс, что с него взять... А вот зулусы согласились заключить вечный мир, дипломаты липовые. Наивные. Вечность так коротка, когда один из способов победы — уничтожить все, что шевелится на поверхности земного куба... А вот победа — окончательная и бесповоротная, хотя и не такая забавная: отправка корабля на Альфа Центавра. Колонизация называется!

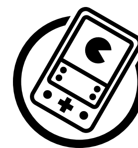
И снова: да, разработчики другие, но, как и в случае с DOOM, перенос полный и точный, ничего не упущено. Все здесь и все заслуживает вопля восторга и выброшенных месяцев. Будущее светло и прекрасно. Ренессанс. Наступил.

Господин ПэЖэ.





Скромник Джонни



Другие игры

Вы слышали о Джоне РОМЕРО (John Romero), не так ли? Правильный ответ: Commander Keen в 1990, Wolfenstein 3-D в 1992, DOOM в 1993, DOOM II в 1994, Quake в 1996 и, наконец, Daikatana в 2000 году. Один из нескольких отчаянных, что лепили жанр шутеров голыми руками. Как пелось в одной песенке, "Джонни, кто его не знает?"

Да будет вам известно, что Джон Ромеро, легенда и первый мужчина молодой игровой индустрии, больше не занимается ПК-рынком. Разумеется, на то есть причины. Одна из них разошлась по игровым СМИ в 1998 году: фотография синего, как реклама пепси, Ромеро с симпатичным пулевым отверстием в лобной доле. Другая выкатилась тиражом посолиднее и нанесла Джону больший урон, нежели его рискованные фотоэскапады. Глянцевая реклама первой самостоятельной игры Джона Ромеро Daikatana содержала чудненькое сообщение для людей мира: "John Romero Is Going To Make You His Bitch".

Судьба прошла сквозь Ромеровы амбиции, как помет сквозь гуся. Мерзопакостные покупатели, увы, не только не польстились на лакомое предложение в массовом порядке стать "шлюхами Джона". Хуже того: они не купили его претенциозное дизайнерское чудо по имени Daikatana.

САМ (слева) и Том Холл (справа) — комики в жизни, трагики на девелоперской сцене (вокруг).



После финансового краха ION Storm, провала Daikatana, грязевых потоков "плохой прессы", шумных скандалов с демонстрацией корпоративного исподнего и прочих стараний на публичной ниве Джон Ромеро просто не мог оставаться ПК-дизайнером. Его нынешняя жизнь — прямая противоположность недавней. Сейчас Джонни обретается в небольшом городке около Далласа и руководит крохотной фирмой Monkeystone (www.monkeystone.com). Чем занимается его компания? Делает игры. Другие игры.

Чем же еще может заниматься предприятие с лозунгом "Put a monkey in your pocket"? В портофолио Monkeystone четыре релиза для PocketPC и два для просто PC. Все — простейшие аркады, быстрые и ненавязчивые. Не справившись с "большим мечом", Ромеро и примкнувший к нему Том Холл (Tom "Anachronox" Hall) вернулись к изготовлению маленьких швейцарских ножичков, кои у этой парочки всегда получались превосходно. Так, вышедший одновременно на обеих заявленных платформах Hyperspace Delivery Boy получил высокую оценку и звание "аркадного брильянта" у критиков сайта Avault (www.avault.com), которых, как известно, натаскивают на аллигаторах и диких белых медведях.

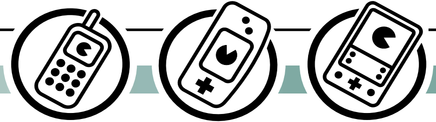
Редколлегия GAMEmobile (www.gamemobile.ru) заинтересовалась: не назревает ли возрождение феникса? Настроившись на максимально серьезный лад, мы решили не мучить ушедшую в тень игрозвезду дурацкими вопросами о "Феррари" и переписки с активистами онлайновых меньшинств. Мы спросили:

GAMEmobile: Здравствуйте, дорогой Джон Ромеро. Вы что, подстриглись?

Джон РОМЕРО: Привет, "Икзе". Вы необычайно наблюдательны. И как, мне идет?

GM: Симпатичненько. Есть ли связь между утерей пышной гривы и новым бизнесом?

Д.Р.: Скорее да, чем нет. Да. Да, конечно.



Мне захотелось все кардинально изменить. Знаете, я вновь, впервые за последние шесть лет, программирую.

GM: Для программиста — почти вечность...

Д.Р.: Вот именно. Но после безумного борделя с ION Storm и Daikatana мне захотелось делать все собственными руками. Все, от начала и до конца: и программирование, и дизайн. Базовые навыки остались, куда они денутся?.. Но объем новой информации оказался значительно больше. Мне пришлось много и упорно школярствовать. Впрочем, дело того стоило. После Daikatana мне не хотелось браться за глобальные проекты, поэтому телефоны и карманные компьютеры пришлись как нельзя кстати.

GM: Почему же именно эта ниша?

Д.Р.: Во-первых, это жутко перспективно. Рынок игр для мобильных устройств растет стремительно и неудержимо. Во-вторых, мне всегда нравилось работать над небольшими проектами. Представьте себе: у вас есть идея и вы воплощаете ее в жизнь немедленно — по индустриальным меркам. Проходят месяцы, а не годы! Если вдруг что-то не выгорело, мы учтем ошибки и не заплатим слишком большую цену за знание.

GM: Но вы вполне могли бы уйти в приставки. Или боитесь таким ходом окончательно похоронить хрупкий ПК-рынок?

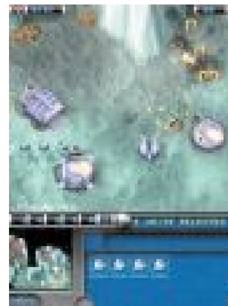
Д.Р.: Ну что вы, ПК никогда не умрут.

GM: Простите, доктор, можно вас цитировать?

Д.Р.: Разумеется, друзья мои. Внимайте профессору Ромеро! Кхм-кхе-кхе. Так вот, наша индустрия работает в пяти-, шестигодичном цикле. Смотрите, вот появляются новые приставки, и в течение еще примерно двух лет с момента премьеры невротики из лагеря ПК истерично вопят о смерти всего сущего. За указанные два года производители ПК-комплектующих гигантскими скачками догоняют и обставляют своих консольных конкурентов по всем фронтам: графика, скорость, память, технологии в целом.

Здравствуйте, дорогой Джон Ромеро. Вы что, подстриглись?





Argentum.

GM: Viva la PC!

Д.Р.: Разумеется. Еще через пару лет на рынок выбрасывается новый приставочный помет, стимулируя очередной эволюционный шаг "персоналок". И так до бесконечности, пока всех нас не похитят инопланетяне. Я бы на вашем месте не волновался за будущее ПК.

GM: И все-таки, вы выбрали карманные.

Д.Р.: Знаете, это как возвращение в невинность. Взгляните на нашего Hyperspace Delivery Boy. Все рецензии, до единой, сугубо положительны. А ведь в игре — по "персональным" понятиям — вообще нет графики: геймплей и чувство юмора, чистоганом.

GM: Но есть ли на этих маленьких и хрупких платформах место для более глубоких и сложных игр?

Д.Р.: Вне всяких сомнений. Но сейчас для подобных игр еще не созрела аудитория. У вас есть свободная минутка, вы хватаете свой сотовый, а там...

GM: Daikatana?

Д.Р.: Господь Всемогущий, Пастырь Наш, Прости, Сохрани и Помилуй. НЕТ! Там тетрис, карточные игры, "Сапер" и наш "Гиперпространственный курьер"!

GM: А для "Курьера" хватает кнопочек управления?

Д.Р.: Не надо целить в журавля, а кнопок на синицу хватит. Проблема решается эле-

ментарно: сфокусируйтесь, упростите игровой дизайн — и все получится.

GM: Ну хорошо, а как вы, Джон, относитесь к смелому последователю русских карманных игровых приставок “Ну погоди” — GameBoy Advance? Не считаете ли вы, что GBA срочно нуждается в технологии аппаратного сглаживания текстур?

Д.Р.: Ха-ха! В чем GBA срочно нуждается — так это в нормальной подсветке экрана! Nintendo ведет себя крайне странно. Неужели они не видят, что платформа гибнет? Если они не решат проблему с подсветкой в самом наиближайшем будущем, то их продвинутые технологии аппаратного сглаживания текстур будет совершенно некому покупать.

GM: Надеемся, нас пригласят на салатики. Ну хорошо, а как вы относитесь к мобильным телефонам?

Д.Р.: Я их люблю. Телефоны как основа для глобальных онлайновых игр имеют огромное будущее. Наша компания обязательно подготовит несколько проектов этого направления. Ведь это так удобно: положил в карман свой “компьютер” — и Everquest всегда с тобой!

GM: Ага. И сидящие на этом стимуляторе начнут сводить счеты с жизнью не только дома, но и во всех прочих местах!

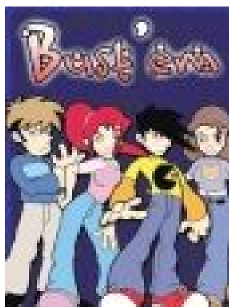
Д.Р.: У вас нездоровая фантазия.

GM: Уже давно...

Д.Р.: Нам еще предстоит приучить потребителя брать с собой телефоны повсюду. Чтобы контакт с игровым миром был постоянным.

GM: А вы знаете, куда девушки обожают ронять свои мобильные?

Д.Р.: Куда же?


Bust’em.




Hyperspace Delivery Boy.

GM: Догадайтесь сами, Джон. Ведь вы способный аналитик.

Д.Р.: О да. Уже сейчас я могу предсказать глубокое проникновение мобильных игр во все сферы нашей жизни. Кроме того, существуют чуть менее глобальные системы, вроде Bluetooth. Ведь это так весело: сразиться со случайным соперником, волею судьбы оказавшимся неподалеку. Так куда они их роняют?..

GM: Мы вам напишем. Приватно.

Д.Р.: Только без обмана!

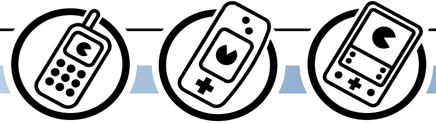
GM: Мы взрослые люди, Джон. У нас есть сотовые, карманные, настольные. У нас есть профессиональная этика, наконец. Клянемся бородавками ПэЖэ!

Д.Р.: Того самого? Ну тогда ладно. Спасибо.

GM: Вам спасибо за интересную беседу — и до связи!

Вопросы: **Андрей Ом, Александр Вершинин**.
Фото: **Веб-сайт Game Spy** (www.gamespy.com).





Техника на грани

Необходимое справочно-толковое отступление. Почти ликбез

Заранее просим извинить, но сегодня вы не найдете здесь ответов на ВСЕ “мобильные” вопросы сразу. Аббревиатур и терминов в этой области невероятно много, все за один раз точно не изложить. Поэтому типы платформ, вопросы их настройки и прочие дикие сложности гейм-, извините, мобайлинга подождут до следующих номеров. А пока — самые животрепещущие terminus, без которых просто нельзя понять большую часть окрестных текстов.

Связь

GSM Global System for Mobile Communication — возникшая и распространившаяся в Европе с 1991 года система цифровой мобильной связи. Сегодня общее количество абонентов GSM-сетей по всему миру (а они есть уже на всех континентах) составляет более 200 млн. человек. Наиболее популярные частоты, на которых работают сети этого стандарта, — 900 и 1800 МГц, чаще всего одна и та же сеть поддерживает обе частоты. К сожалению, у этой системы есть несколько “узких мест”, одно из которых наиболее существенно для игровых нужд: невысокая скорость соединения для передачи данных, до 9600 или 14400 бит/с. Впрочем, сейчас эту проблему активно решают за счет внедрения технологии GPRS (см. ниже).

HSCD High Speed Cellular Data — стандарт для передачи данных с повышенной скоростью, до 43,2 Кбит/с. Ходят упорные слухи, что где-то в Петербурге этот вид мобильного подключения доступен. Увы, остальная Россия отдыхает и подключается к Интернету “обычным образом”. Да и счастливые питерцы не слишком радуются — тарификация, увы, идет поминутно, а не покилобайтно, поэтому долго на линии не повисишь...

GPRS General Packet Radio Service — самый интересный для нас протокол, позволяющий передавать данные в сетях GSM со скоростью от 9,6 до 171,2 Кбит/с. Используется пакетный принцип (когда передавать нечего, никаких дополнительных затрат не возникает), поэтому оплата идет за килобайт данных. Как правило, в результате для пользователя такой вид соединения намного быстрее и дешевле, чем “обычный”. Телефонов с поддержкой GPRS уже довольно много.

3G — 3rd Generation Обобщенное название сотовых сетей будущего. Обещают видеосвязь и скоростную передачу данных. Цифры планируются совершенно замечательные: раз в десять ниже излучаемая аппаратом мощность, “поджаривающая” мозги абонента и разряжающая аккумулятор, невероятная пропускная способность (мегабиты в секунду!) и качество связи. Параллельное наступление идет с трех сторон: на базе GSM/UMTS — в Европе, DAMPS/CDMA — в Штатах, INAP/WCDMA — в Японии. Самыми прогрессивными считаются разработки на базе вариаций CDMA.

Игры

SMS Short Message Service — стандарт для пересылки коротких текстовых сообщений с одного мобильного телефона на другой. Для игр применяется, но уже не так часто, в силу слабеньких “изобразительных средств” (до 160 символов на сообщение, никакого форматирования или графики) и относительной дороговизны: как правило, единицы центов за каждое отправленное сообщение.

WAP Wireless Application Protocol — попытка объединить Интернет и мобильные телефоны. Увы, обычные web-страницы с его помощью смотреть нельзя — нужно, чтобы на сервере использовался специальный стандарт изготовления “мобильных” страничек, а их мало, очень мало. А уж с играми — вообще единицы: очень уж стандарт жесткий и ограниченный, ведь он должен работать на телефонах с крохотными черно-белыми экранами, так что по сути это очень скромное подмножество HTML...

J2ME Java 2 Micro Edition — вариация межплатформенного языка программирования Java (“Ява”), специально созданная для мобильных устройств с небольшими экранами и ограниченными устройствами ввода. Средства разработки доступны свободно, популярность растет взрывными темпами, поэтому в ближайшие годы можно ждать невероятного количества freeware, shareware и коммерческих программ на этом языке, в том числе, конечно, мобильных игр. Уже сейчас их сотни — для самых разных телефонов. Есть способы загружать их и с ПК, и прямо через Интернет.

C/C++ Поскольку сегодня все больше и больше выпускается *гибридных* телефонов, где собственно телефон соединен с каким-либо из популярных карманных ПК (на платформах Symbian, Palm, PocketPC и др.), для них сохраняется возможность, как и для базового КПК, писать программы на языках высокого уровня, чаще всего это C или C++. Комплекты разработки в большинстве случаев доступны бесплатно. Разумеется, за счет использования всех возможностей железа и написания программ в кодах конкретного процессора удается использовать все доступные ресурсы и делать игры максимального качества.

На ваши незаданные вопросы отвечал **Господин ПэЖэ.**



Золотые наши железочки

Телефоны, поглотившие и наладонные игроконсоли, и КПК, — это наше с вами игровое будущее, поэтому давайте перед тщательным изучением их “начинки” оглянемся назад и посмотрим, как мы пришли к сегодняшней ситуации и чему за это время научились наши маленькие, но умные игровые устройства… История была более чем бурной и прошла перед нашими глазами всего лишь за десяток лет.



Atari Lynx.



Watara Supervision.

О судьбе телефонов говорить пока рано: они только-только начали осознавать себя как игровые устройства. А вот хронология битвы за главенство на рынках карманных консолей и КПК выглядит, как фильм “Горец”: останется только один, все остальные уже погибли или погибают…

Мы все оттуда

1989 г. Nintendo выпускает GameBoy — неприглядный монохромный кирпич. Ни одной из компаний, которые тогда смеялись над этим решением “большой N”, сегодня нет в живых. Nintendo зарабатывает много-много долларов.

1989 г. Atari, побратавшись с Epyx, радует детишек первой переносной машинкой Atari Lynx с цветным экраном, а затем и со стереозвуком. После чего быстро-быстро отдает концы под каблуком Nintendo.

1991 г. Sega разражается GameGear — собственной версией карманной игроконсоли. Изделие с грохотом проваливается, повергая компанию в финансовый кризис.

1991 г. NEC пытается выпустить в люди карманную версию консоли NEC TurboGrafx-16, под названием NEC TurboExpress (на ней впервые в истории идут все игры предка). Но даже снижение цены с 300 до 199 долларов положения не спасает: в 1993 году приставку ждет бесславная кончина.

1992 г. Никому неизвестная Watara создает Supervision. За выпуск этой


GameGear.


Sega Nomad.

приставки берутся собственно Watara, Hartung, Magnum, Quickshot и др. Тщетно: около 65 игр за всю историю — и финиш.

1993 г. Creatronic, Videojet и Timlex выходят на рынки Германии и Франции с устройством со странным названием Mega Duck, явным клоном GameBoy. В Бразилии консоль продавалась под именем Cougar Boy (как оригинально!). Умерла быстро и безболезненно.

1995 г. Оправившаяся от шока Sega начинает продажи по сценарию NEC: совместимая с картриджами MegaDrive портативная система Sega Nomad. Изделие проваливается, повергая Sega в очередной финансовый кризис.

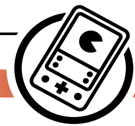
1995 г. Компания Tiger в муках рождает R-Zone Headgear, первую приставку “виртуальной реальности” (черно-красное изображение проецируется на кусочек пластика, расположенный прямо перед глазами игрока). 25 игр за всю историю. Поиск нирваны.

1996 г. Все та же Tiger выпускает новаторскую карманную консоль Game.Com с уникальной функцией touch-screen. Больше о компании Tiger никто никогда не слышал. И не надо проводить аналогий с названиями!

1998 г. Великая NEO-GEO, чьими игровыми автоматами уставлены все универмаги в мире, выпускает карманную систему NEO-GEO Pocket. Последняя немедленно проваливается со страшным грохотом! Через год компания идет с молотка.

1998 г. Пользующаяся в Японии полубожественным статусом компания Bandai (изобретатель, например, томагочи) выпускает портативную консоль WonderSwan. Проваливается. Со страшным, естественно, грохотом.





1998 г. Nintendo слегка модифицирует девятилетней давности систему, обзывает ее GameBoy Color и зарабатывает много-много долларов.



GameBoy Advance.

2001 г. Год рождения GameBoy Advance. Эволюция окончена.

Уроки настоящего

1984 г. Наша персональная любимица (ныне покойная), фирма Psion, за целых пять лет до выхода GameBoy создает Psion Organizer. Только буквы и цифры, от одной до четырех строк, зато с неплохой функциональностью.
1989 г. Atari, не желая отставать, закупает на корню у английской компании DIP модель КПК, которую называет Atari Portfolio. При весе в 454 грамма машинка почти полностью DOS-совместима. В 1993 году — смерть без наследников, крах Atari...
1991 г. Psion выпускает знаменитую серию Psion Series 3. Игры становятся одним из важных факторов, привлекающих покупателей.
1992 г. Молодая компания Palm Computing ищет и находит инвесторов, пытаясь опередить Apple. Три производителя (Casio, Tandy и AST) выпускают устройства по ее планам под кодовым названием Zoomer. Игры в комплекте, разумеется, уже есть. Через пару лет — осознание провала Zoomer на рынке. Palm Computing отправляется на вольные хлеба.
1993 г. Многострадальная Apple создает “первый” PDA — Newton. Почему первый? Потому что именно она изобрела прижившуюся затем аббревиатуру PDA (Personal Digital Assistant). Распознавание слитно написанных слов, первое устройство без клавиатуры... И, разумеется, в финале (правда, через пять лет) — страшный грохот, пучина.



Psion Series 3c.

Apple Newton.



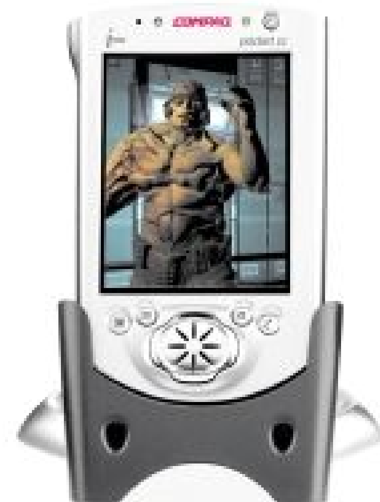
1996 г. Недавно проданная фирме US Robotics компания Palm Computing выпускает первый Palm Pilot.
1996 г. Microsoft объявляет о работе над Windows CE.
1997 г. Выходит в свет Psion Series 5 с лучшей клавиатурой всех времен и народов и невероятно мощными программами.
1997 г. Еще одна покупка на корню: 3Com приобретает US Robotics и продолжает выпускать устройства из серии Pilot, переименовав их в просто Palm. Подписаны соглашения о лицензировании платформы сторонним фирмам.
1997 г. Microsoft слегка доделывает Windows CE и выпускает версию 2.0
1997 г. Выходит первый сверхминиатюрный КПК REX (размером с карту PCMCIA) от Franklin/Starfish/Citizen.
1998 г. Рождается фирма Handspring, добавляющая к Palm слот расширения.
1998 г. Psion, Ericsson, Motorola и Nokia открывают совместное предприятие Symbian для работы над ПО для мобильных телефонов и КПК.
1999 г. Выпуск и до сих пор популярных Psion 5mx и Psion Revo. Последние модели мощных КПК, умеющие работать десятки часов подряд.



Sony Clie.

2000 г. Первый цветной Palm IIIc. Sony триумфально выходит на рынок с моделями из серии Clie. Handspring объявляет о выпуске для Visor накладки-джойстика — специально для игр.
2000 г. Microsoft объявляет платформу PocketPC.
2001 г. Гибель компании Psion.
2001 г. Закрытие линии REX после приобретения “Интелом” компании Xircom.
2001 г. Microsoft объявляет платформу PocketPC 2002.
2002 г. Выходят устройства под Linux (Sharp Zaurus и др.), Microsoft продолжает увеличивать долю рынка, КПК сливаются с мобильными телефонами. Эволюция продолжается...

Мобильная группа ваших железных товарищей.



Compaq iPaq.

Желанный



Sony Ericsson P800 • GSM 900/GSM 1800/GSM 1900 • Размеры: 117x50x24 мм • Вес: 158 г (с клавиатурой) • Время работы: ожидание — до 200 ч, разговор — до 8 ч • Графический цветной дисплей (208x320, 4096 цветов) • Встроенная цифровая фотокамера • Bluetooth • Поддержка J2ME • MP3-плейер • GPRS • MMS • ИК-порт • WAP-браузер v2.0 с поддержкой iMode и xHTML • Поддержка E-mail по протоколам POP3, IMAP4 и SMTP • Возможность закачки дополнительных Java-игр и приложений • Синхронизация с ПК • Игры (информация весьма предварительная!): Men in Black, Chess, Races

Странное сотрудничество Sony и Ericsson начиналось хорошо. Наполеоновские планы, несколько передовых моделей аппаратов, весьма заметных на общем фоне. И обещание сначала к весне, а потом к концу лета-2002 выпустить ЕГО. Аппарат из аппаратов. Трубку из трубок. Смартфон из смартфонов. В котором будет все, а сверху горкой сложено еще столько же... Sony Ericsson P800.

Увы, все оказалось не так просто, агрегат все откладывается и откладывается, по самым свежим слухам — до конца этого года. Ну а в народ просачивается все больше и больше подробностей о железе и софте — и эти подробности заставляют взгляд любого поклонника “быстрых” игр мечтательно подниматься к потолку (нет, в небо!) и надолго там застывать.

Аппарат, по размерам и весу (158/148 г — с/без клавиатуры) больше всего похожий на обычные, легкие и маленькие, телефоны, но с 4096-цветным сенсорным экраном высокого разрешения (208x320) во весь корпус. Флип, который снимается, чтобы не мешать работать с органайзером. MP3, GPRS, Bluetooth (технология, обеспечивающая соединение телефона с другими устройствами по радиоканалу), цифровая фотокамера... И хочется найти какую-нибудь заковыристую аббревиатуру, которую эта штуковина не будет поддерживать, а память отказывается — нет такой!

Внутри — все та же ОС Symbian, пришедшая с Psion’ов, и потому гарантированно работоспособная и проверенная временем. Жаль, конечно, что приложения не столь функциональны: например, редактора для файлов Word или Excel нет, есть только возможность их просмотреть. Но, впрочем, без клавиатуры это не так уж удобно, да и, по всей вероятности, программисты-поклонники очень быстро напишут все необходимое.

Зато об игровой стороне дела стоит поговорить отдельно. Увы, данных пока не слишком много, известны только жанры “зашитых” игр (и те неофициальные): шутер из серии Men in Black, некие гонки Races и шахматы. И вот что характерно: игры (кроме шахмат) обещаны... трехмерными. То есть честно трехмерными: с полигонами и прочими радостями жизни. Глядя на просачивающиеся в Сеть скриншоты (если, конечно, они не поддельные), хочется верить в пришествие нового игрового короля.

Сами понимаете, что сенсорный экран — это не просто удобный для ввода закорючек и рисования картинок интерфейс, но еще и весьма многообещающее аналоговое устройство управления, нечто среднее между джойстиком и мышью. И потому я заранее верю, что проблем с управлением играми, столь многочисленных, увы, в современных телефонах, будет заметно меньше.

А полноценная музыка, дешевый выход в Интернет и поддержка всех видов игровых технологий (от SMS до полноценных программ на C) явно уже никуда не денутся. И цена будет, вероятно, не самой высокой в классе, так что фразу “накопил — и P800 купил” каждый игрок должен затвердить себе уже сейчас. Раньше начал копить — раньше начал играть. Все так просто!..

Господин ПэЖэ.





Народный



Siemens SL45i • GSM 900/GSM 1800 • Размеры: 105x46x17 мм • Вес: 88 г • Время работы: ожидание — до 170 ч, разговор — до 4 ч • Графический высококонтрастный дисплей (101x80) • ИК-порт • WAP-браузер v1.1 • Диктофон • MP3-плейер • Поддержка J2ME • Игры*: Bomb Squad, Stack Attack, Rabbit Hole, Last Out Post, Jack and the Carpet, Devastator

Нет, я не издеваюсь. Я знаю, что Siemens SL45i — недешевый аппарат. Я в курсе, что набор его функций просто не может стоить дешево: весьма приличное качество и количество MP3, Java, диктофон с записью на карту памяти, а значит, могущий работать невероятно долго... Но, согласитесь, если сравнивать его цену в своем классе (порядка $260-300) — обнаружится, что остальные аппараты с подобными функциями будут еще дороже.

А если взглянуть на размеры и вес (88 г) этой малютки, а также характеристики ее аккумулятора (Li-Ion 650 мАч, то есть до 240 минут непрерывного разговора), то аппарат, и без того неплохой, покажется вообще почти бесплатным...

Да, не обошлось и без проблем. Куда ж тут денешься? Нет GPRS, а без него онлайновые игры и прочий Интернет обойдутся недешево. Экран монохромный (что в значительной степени объясняется соображениями экономии веса и расхода батареи). Конечно, подсветка весьма яркая и читается все без проблем, но в играх-то черно-белые изображения выглядят весьма простенько и ограничивают фантазию авторов и пользователей.

Кнопочки, опять же, явно "телефонные" — жесткие, чтобы случайно не нажались, а в играх, где доля секунды может решить судьбу (и регулярно это делает), четкое и мягкое нажатие просто необходимо. Зато местный "джойстик" сделан почти образцово: ясные, легкие щелчки при нажатии в каждую сторону, управление строго одним пальцем, короче говоря, играть с ними — одно удовольствие. Проблемы — только с самой цифровой клавиатурой.

Рискуя вызвать гнев представителей фирмы Siemens, упомяну, что в бескрайней Сети цветет и пахнет немалое сообщество любителей получить "на грош пятаков", одним движением мыши апгрейдящих свои телефоны SL45 (без поддержки Java) до SL45i сменой прошивки. Правда, при этом не меняется батарейка (у SL45i она более мощная), но, похоже, "начинка" у этих аппаратов почти идентична, так что подобное "хакерство", хоть и лишает гарантии, но позволяет сэкономить некоторое количество дензнаков. Более того, в некоторых странах существует возможность осуществить такую же операцию за небольшую сумму в самом представительстве Siemens.

В целом, телефон можно смело назвать "самым доступным из навороченных". Конечно, его активная жизнь потихоньку подходит к концу (он уже давно присутствует на рынке), само собой, его процессор не так быстр, как у могучих КПК-гибридов, поэтому не ждите от SL45i особо быстрой загрузки Java-игр или появления клона DOOM. Но, безусловно, с технической точки зрения он весьма сбалансирован и для игр подходит неплохо.

Господин ПэЖэ.

От редакции: Представительство компании Siemens в России (www.siemens-mobile.ru), компанию PRP Weber Shandwick (www.prp.ru) и лично Наталью Шорину и Марину Бухарову за любезно предоставленный Siemens SL45i — искренне благодарим.



* В силу того что мы имели дело с ТЕСТОВЫМИ вариантами телефонов, указанный здесь и далее набор игр может серьезно отличаться от того, что будет "зашито" в купленную вами трубку.

Фотографический

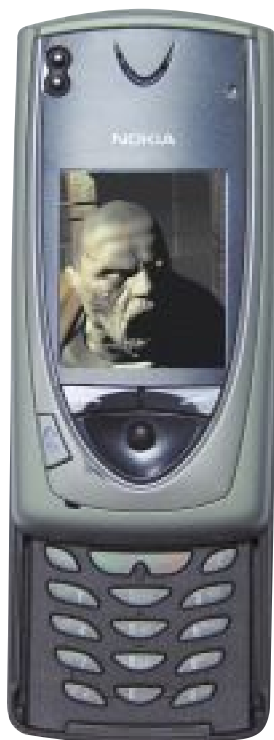


Nokia 7650 • GSM 900/GSM 1800 • Размеры: 114x56x26 мм • Вес: 154 г • Время работы: ожидание — до 230 ч, разговор — до 4 ч • WAP-браузер v1.2.1 • Цифровая фотокамера • Графический цветной дисплей (176x208, 4096 цветов) • Поддержка J2ME • Поддержка E-mail по протоколам POP3, IMAP4 и SMTP • Синхронизация с ПК по ИК-порту или Bluetooth • GPRS Class B 3DL+1UL или 2DL+2UL • Диктофон • Игры: Snake Ex, Card Deck, Mix Pix, Triple Pop

Бывают телефоны, которые стоило бы подержать в лаборатории чуть-чуть подольше. Самую малость, месяц-другой. Казалось бы, и так неплохо получилось, но есть неприятные мелочи, почти во всем. Эдакий Microsoft-подобный маркетинг, когда выпуск интересного и полезного продукта задолго до конкурентов считается более важным, чем качество результата.

Увы, замечательный во всех отношениях аппарат Nokia 7650 от этого синдрома страдает довольно сильно. Но начнем с положительного.

Налицо не слишком большой и не слишком тяжелый аппарат, в отличие от модели 9210i, отлично влезающий в большинство карманов, оснащенный неплохим цветным экраном (176x208 пикселей), который, конечно, хотелось бы видеть чуть покрупнее и сенсорным, но и так очень даже ничего, с мощным процессором, цифровой фотокамерой, сенсорами близости к предметам и яркости освещения... короче говоря, всем, что только хочется. Разумеется, GPRS и прочие современные технологии (WAP, HSCSD и т.д.) в полном комплекте. Новый лидер, не правда ли?



Увы... Четыре мегабайта памяти на все про все. Без возможности расширить ее карточкой или как-то еще. В этой связи об играх можно даже не заикаться: ладно, загрузите вы парутройку игрушечек, но места-то в памяти совсем не останется. Вот и скребешь в затылке, думая, что важнее: то ли лишние контакты в записной книжке, то ли возможность снять несколько дополнительных кадров встроенной цифровой камерой-обскурой, то ли все же сыграть в банальные Snake Ex или Mix Pix.

Джойстик для управления. Хороший, четыре направления и кнопка для нажатия. Но слишком жесткий и глубоко сидящий в своем гнезде: для игр важно очень быстро отклонять его в разных направлениях, а достичь этого непросто. В итоге результаты в "Змейке" оказываются даже чуть хуже, чем на Nokia 9210i, где "стрелки" объединены в "панельку" и очень часто случайно нажимаются парами.

Замечательные сенсоры освещенннности и близости к предмету, к сожалению, работают "наполовину": выключать громкую связь при приближении к уху автоматически получается, а вот включать при удалении от — увы. Определение, нужно ли включать подсветку, работает образцово, но не постоянно, а только в момент ее первого включения, поэтому, если вы зашли в темное помещение с улицы, подсветка не появится, и игра, в которую вы играли на ходу, скорее всего, будет — что? —продута.

Зато все искупает замечательная фотокамера. Качество вполне адекватное для "вторичного" устройства (разрешение снимков — 640x480), снимать удается даже в условиях неяркого электрического освещения; цвета остаются более-менее естественными даже при включении "ночного" режима. К тому же камера закрыта фильтром — ткнул неосторожно грязным пальцем и тут же протер. А уж сколько применений можно найти таким фотографиям... И в играх, и в жизни. И вновь: если бы еще памяти было побольше...

Господин ПэЖэ.

От редакции: Представительство компании Nokia в России (www.nokia.ru) за любезно предоставленную 7650-ю модель — искренне благодарим.

Конкретный



Motorola T720 • GSM 900/GSM 1800 • Размеры: 90x47,5x21,3 мм • Вес: 101 г • Время работы: ожидание — до 170 ч, разговор — до 3 ч • Два дисплея: внешний (96x32) и внутренний (графический высококонтрастный цветной, 120x160, 4096 цветов) • Синхронизация с ПК TrueSync через порты USB и RS232 • MMS, EMS версии 5.0 • GPRS 4DL/1UL • WAP-браузер v1.2.1 с поддержкой xHTML • MP3-плейер • FM-гарнитура • Диктофон • Поддержка J2ME • Поддержка E-mail по протоколам POP3 и SMTP • Игры: MotoGP, Skiing, Night Stalker, Astrosmash, Tetris

"Кинули, <censored>!" — нервничал я при получении бокса с T720 — первым телефоном Motorola с цветным экраном. Коробка, кажется, не тянула даже на вес картона, из которого была изготовлена. Позже, впрочем, из упаковки был извлечен сам аппарат, блок питания к нему и краткое руководство пользователя. Очень краткое руководство пользователя.

Первая треть мануала доходчиво объясняла внимательному и очень заинтересованному читателю (мне), как нехорошо включать "мобильник" в самолетах и взрывоопасных зонах, давать его грудным детям, а также дразнить им кошек и собак. Далее следовал детальный рассказ о том, как раскладывать телефон, где у него динамик с микрофоном и как кошернее набирать номер. На оставшихся нескольких страницах ютилась спартанская табличка, в двух словах описывающая каждый из пунктов экранного меню. Скупость мануала плюс специфическая организация интерфейса, традиционно свойственная аппаратам Motorola, очень способствуют развитию терпения и любознательности: настроить в T720 можно практически все, но выследить нужную опцию в кущах меню смогут только самые отважные пионеры.

Внешний вид трубки внушает полный и безоговорочный респект! Компактный серебристый корпус с внешним дисплеем мгновенно производит на окружающих серьезных мужчин в галстуках и девушек... нет, не в бикини... в вечерних туалетах очень правильное впечатление. В крайнем случае, в наступательной беседе с самыми непонимающими своего счастья достаточно повертеть аппарат между пальцами и как бы случайно открыть его одной рукой. Обо всем остальном Motorola T720 позаботится сам: разворачивание мизинца при откидывании крышки происходит автоматически. Похоже, именно за это "раскладушки" Motorola так ценят в *конкретных* кругах.

А вот поклонники сверхпрогресса едва ли будут очарованы этим телефоном. T720 не отягощен модными атрибутами, за исключением, разумеется, цветного экрана, 16-тонального полифонического звонка (32 мелодии), J2ME, GPRS, диктофона, встроенного автоответчика, MP3-проигрывателя, голосового набора,





WAP , E-mail и проч., проч. В частности, аппарат не поддерживает третий диапазон GSM 1900, MMS, дополнительные карты памяти, Bluetooth и даже инфракрасный порт. Подключить его к ПК можно только посредством кабеля, в комплекте *нашей* (предпродажной) поставки, увы, отсутствующего.

Более всего в этой красивой машинке меня волновали, конечно же, игры. Спору нет, T720 прекрасно для них заточен: большущий и яркий 4096-цветный экран с разрешением 120x160, возможность загружать программы на Java и удобная клавиатура с четырехпозиционной клавишей-указателем должны отлично помогать в убийстве времени. Жаль только, что проверить это в бою так и не удалось. Все попытки добраться до Java телефон игнорировал, сообщая что приложения не загружены (верю!). Загрузить же игры с ПК не удалось из-за отсутствия кабеля. Ну а идея скачать их из Интернета тоже не прошла: попытки подружить T720 с сетями GPRS двух крупнейших столичных операторов успеха, увы, не принесли.

Очень хочется верить, что эти проблемы свойственны лишь нашему *предпродажному* экземпляру, а не всей серии в целом.

Мораль: конкретный телефон для конкретных парней.

Николай Радовский.

От редакции: Представительство компании Motorola в России (www.motorola.ru) и лично Станислава Федулова за предоставленный T720 — искренне благодарим.

Лучший



Nokia 9210i Communicator • GSM 900/ GSM 1800 • Размеры: 158x56x27 мм • Вес: 244 г • Два дисплея: внешний монохромный и внутренний графический цветной (640x200, 4096 цветов) • Интернет-браузер с поддержкой Flash Macromedia 5.0, Javascript, потоковое видео и аудио с возможностью воспроизведения в процессе загрузки, поддержка VPN (Virtual Private Network) • Слот расширения памяти стандарта MultiMediaCard • Поддержка E-mail по протоколам POP3, IMAP4 и SMTP • Проигрыватель видеороликов и звуковых файлов • ИК-порт • WAP-браузер v1.1 • Игры: TriplePop, Bounce, Golf, 9 More Lives, Virtually Board Snowboarding, Snake Ex, Soccer, Card Deck

Лучшего КПК, чем Psion, пока так и не создано. Поверьте мне, старинному владельцу Psion 5mx. И пусть его уже перестали выпускать (чуть больше года назад), превзойти его возможности пока никому не удалось.

Поэтому, когда Nokia 9210i Communicator попал в мои руки, первое ощущение было очень и очень простым: "Ой, я все это уже видел тысячи раз — на своем "Псионе"!". И это действительно так: в обоих устройствах стоит та же самая ОС, они обладают одинаковым набором программ. Конечно, будучи еще и телефоном, Communicator чуточку урезан в возможностях (здесь, увы, нет сенсорного экрана и разрешение пониже), но все важное сохранено.



Офисный набор (да, да, настоящий редактор и настоящие электронные таблицы с формулами, OLE и прочим!). Абсолютно полноценная электронная почта с аттачами (вы правы, можно прочесть и отредактировать присланный на телефон файл, созданный в MS Word или MS Excel), папками, несколькими почтовыми ящиками... Браузер Opera, умеющий показывать фреймы, Java и много чего еще. Мультимедийный проигрыватель, понимающий все форматы... Короче говоря, внутри этого 244-граммового ТЕЛЕФОНА живет лучший из доступных сейчас КПК.

А кое-что еще и усовершенствовано! Например, яркий цветной экран с 4096 цветами — весьма и весьма полезная штука для полноценного играния. Мощный процессор — тем более. Да и телефонные возможности явно не мешают.

И пусть, пусть телефон довольно крупный (158x56x27 мм; по высоте и толщине — типичный "бизнес-аппарат" by Nokia, если брать в расчет еще и антенну, а по ширине — на несколько мм больше), пусть в нем нет поддержки GPRS, и даже пусть вместо "стрелок" на клавиатуре не удобная "джойстиковая панелька" (все четыре "стрелки" спрятаны под одной клавишей, которую надо наклонять), так и

норовящая нажать несколько кнопок одновременно, в силу чего бежать по прямой весьма непросто. Пусть.

Все равно ничего лучшего для мобильных игр человечество на сегодня не придумало (см. неподалеку рассказы о DOOM и Civilization), а мелкие радости только добавляют удовольствия: великолепно работающая громкая связь при открытом КПК; наличие гнезда для карты расширения памяти (до 64 Мбайт); весьма мощная батарейка в 1300 мАч; наконец, поддержка всех существующих игровых технологий — от SMS до J2ME, далее со всеми остановками, вплоть до написания собственных игр, так как есть общедоступный SDK для работы на C++.

Если бы мне было разрешено взять с собой на необитаемый остров (с электричеством, правда) что-нибудь одно, я взял бы именно 9210i и долгие годы не испытывал бы никаких проблем на тему "чем заняться". Эх, если бы еще не цена...

Господин ПэЖэ.

От редакции: Представительство компании Nokia в России (www.nokia.ru) за любезно предоставленный 9210i Communicator — искренне благодарим.

Имиджевый



Siemens M50 • GSM 900/1800 • Размеры: 109x46x23 мм • Вес: 97 г • Время работы: ожидание — до 260 ч, разговор — до 6 ч • WAP-браузер v1.2.1 • EMS (мультимедийные сообщения) • GPRS Class B 4DL + 1UL • Поддержка J2ME • Игры: Flowboarding, Kung-Fu, Stack Attack 2

Вот человек в костюме от Армани достал мощный смартфон — молча крикнул: "Люди, смотрите, у меня много денег, я постоянно занятый деловой человек!" Изящным жестом дама вытягивает из сумочки перламутровую "раковину" имиджевого аппарата в тон платью и туфелькам: "Ах, как я люблю шикарные вещи..."

А вот и пользователь Siemens M50, молодой, но продвинутый, знающий, что такое Интернет, умеющий настраивать GPRS, но очень редко бывающий дома. Все на бегу, ни секунды свободной. Телефон — как символ. Телефон — как вызов скорости.

Дело даже не в дизайне — в конце концов, экстравагантная голубая подсветка в телефоне, который достался нам при тестировании, всего лишь опция, есть и обычная, оранжевая. Дело в подходе. Телефонодизайнерам явно ставилась цель, не задирая цену выше необходимого, дать как можно больше стиля и технических новинок: от банальных, но все равно приятных сменных частей корпуса (передняя и задняя панели) до поддержки Java, причем переход к играм и Интернету выведен на одну из экранных кнопок, чтобы быть максимально доступным.

Сразу нужно дать совет: если вы хотите играть более-менее комфортно, покупайте вариант с оранжевой подсветкой. От синей глаза выпадают на стебельках наружу минут через десять. Хотя, безусловно, окружающие на синий цвет реагируют гораздо активнее, завидуют и задают вопросы, так что молодые и активные, кому этот телефон нужен в роли статусного символа, могут смело поступать наоборот.

У местных Java и GPRS (а такое сочетание дорогого стоит и пока далеко не везде встречается!) есть несколько особенностей, о которых стоит помнить. Во-первых, для работы Java-приложений необходима память. Ибо их надо где-то хранить и их надо где-то выполнять. Увы, память в M50 не особо велика, что вызвано, конечно, ценовым лимитом (в документации и на сайте цифры не указаны, но сам телефон говорит, что располагает около 250 Кбайт), поэтому не надейтесь закачать в него альфа-версию DOOM III.

Во-вторых, в комплект не входит никаких кабелей (или это издержки нашего "тестового телефона", кочующего от издания к изданию как переходящее красное знамя?), да и инфракрасного порта у этой модели нет, так что приложения нужно будет загружать из Сети. Между тем в России провайдеры пока такой сервис не предоставляют (см. FAQ на сайте http://my-siemens.com), стало быть, придется искать сайты с загружаемыми через WAP мидлетами самому.

Итого: весьма симпатичный вариант "молодежного" телефона с Java явно появился вовремя и своего потребителя найдет.

Господин ПэЖэ.

От редакции: Представительство компании Siemens в России (www.siemens-mobile.ru), компанию PRP Weber Shandwick (www.prp.ru) и лично Наталью Шорину и Марину Бухарову за любезно предоставленный Siemens M50 — искренне благодарим.





Сориентироваться в современном мобильном мире — занятие непростое. Телефонов на рынке — многие десятки, у каждого своя изюминка, каждый по-своему хорош. Что греха таить — и нам самим при выборе трубки доводилось ошибаться, а потом горевать, узнав о существовании "аппарата мечты".
Что ж, дабы подобные разочарования встречались как можно реже, мы будем публиковать краткую информацию о моделях, чем-то выделяющихся. К примеру, в этот раз — популярностью, народной, извините, любовью. По мнению сайта www.sotovik.ru, именно перечисленные ниже телефоны занимали первые восемь мест в рейтинге популярности на 31 октября 2002 года. Мы не будем публиковать длинные списки возможностей трубок, они широко доступны, а обратим внимание на функции, полезные для игр, — от SMS до J2ME.
Сразу же хочется пояснить, почему не для каждого телефона удалось найти точный список встроенных игр: увы, производители не особенно внимательно относятся к игровой стороне собственных аппаратов и не публикуют точные списки даже в документации, не говоря уже о сайтах. Даже Nokia, выделившая особую зону на своем сайте (www.nokia.com/games/index.html), забыла поместить туда информацию о многих популярных моделях…



Siemens S45 /S45i

GSM 900/1800
Цена: $200
Размеры: 109x46x20 мм
Вес: 93 г
Время работы: ожидание — до 300 ч, разговор — до 6 ч
WAP-браузер v1.2
E-mail (в S45i)
GPRS Class B 4DL+1UL
Игры: Baloon Shooter, Stack Attack, Kung-fu (SMS-игра), RaceAce



Siemens ME45

GSM 900/1800
Цена (средняя, без подключения): $230
Размеры: 109x46x21 мм
Вес: 99 г
Время работы: ожидание — до 300 ч, разговор — до 6 ч
WAP-браузер v1.2
EMS (мультимедийные сообщения)
Защита от пыли, влаги и ударов
GPRS Class B 4DL + 1UL
Игры: Balloon Shooter, Stack Attack, BattleMail (см. www.battlemail.com)



Siemens C45

GSM 900/1800
Цена: $100
Размеры: 109x46x23 мм
Вес: 107 г
Время работы: ожидание — до 200 ч, разговор — до 6 ч
WAP-браузер v1.2
Игры: Balloon Shooter, Stack Attack, BattleMail (см. www.battlemail.com)



Motorola Talkabout 191

GSM 900/1800
Цена: $110
Размеры: 106x40x15 мм
Вес: 99 г
Время работы: ожидание — до 120 ч, разговор — до 5 ч
WAP-браузер v 1.1
Игры: Snake, Tetris, Brick (клон арканоида), Number ("пятнашки", 3x3 на время), 5 stone ("5 в ряд"), Box World



Nokia 6510

GSM 900/1800
Цена: $270
Размеры: 97x43x20 мм
Вес: 84 г
Время работы: ожидание — до 480 ч, разговор — до 3,5 ч
WAP-браузер 1.2.1
HSCSD (до 43,2 кбит/с)
GPRS Class B 3DL+1UL
IrDA
FM-radio
Игры: Snake II, Pairs II, Space Impact, Bumper



Nokia 7210

GSM 900/1800/1900
Цена: $500
Размеры: 106x45x17,5 мм
Вес: 83 г
Время работы: ожидание — до 300 ч, разговор — до 5 ч
MMS
WAP-браузер v1.2.1
GPRS (скорость не указана)
Цветной дисплей
J2ME
Stereo FM-радио в стандартной поставке
Игры: Triple Pop, Bounce (Java)



Ericsson T39

GSM 900/1800/1900
Цена: $220
Размеры: 96x50x18 мм
Вес: 86 гр
Время работы: ожидание — до 300 ч, разговор — до 11 ч
WAP-браузер v1.2.1
E-mail
HSCSD 28800 бит/с
GPRS Class B 4DL+1UL
Bluetooth



Nokia 8310

GSM 900/1800
Цена: $330
Размеры: 97x43x19 мм
Вес: 84 г
Время работы: ожидание — до 400 ч, разговор — до 4 ч
WAP-браузер v1.2.1
GPRS
FM-радио
Диктофон
Игры: Snake II, Pairs II, Bumper, Snowboard

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

http://007.ea.com

Шутер от лица



ДЕМО-ВЕРСИЯ

Глупая инсценировка с деревянными актерами и консольным саспенсом. Зато на главном герое маска Пирса Броснана, в руках телефон "Моторола".

Особенности

Почти полное отсутствие анимации персонажей, их же ИИ. Совершенное отсутствие геймплея и положительных эмоций.

КОЛДРЕКС НАЙТЛАЙФ

ВЕРШИНИН. Александр ВЕРШИНИН

История мирового кинематографа знает четырех Джеймсов Бондов и одного Джеймса Александра Бонда. Житие с подобным ФИО стало делом крайне непростым еще в шестидесятых: не так идешь, не так куришь, бицепс слабоват, подбородок вялый, авто совсем не "Астон Мартин" и почему-ты-не-застрелил-того-идиота-милый. С 1962 года каждая злонамеренная семья Бондов, умышленно прописавшая ребенка Джеймсом, могла с тем же успехом наречь агнца Дартом Вейдером.

Разработчик/издатель	
Electronic Arts	www.ea.com
Дата релиза	Конец 2002 г.
Объем демо-версии	154 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 225 Мбайт на жестком диске.

Поболе того мытарятся Дж.Б., труждающиеся в полях целлулоидных. Добиться успеха с таким имечком совершенно невозможно: экранный доппельгангер пускает под откос любую живую оппозицию. От безысходности реальные Дж.Б. снимаются в фильмах с названиями "I Married a Munchkin" или "Big Bob Johnson & His Fantastic Speed Circus". Добром подобные шалости, разумеется, не заканчиваются. Дж.Б. сходят с ума, спиваются, выбрасываются из окон нью-йоркских небоскребов, гибнут сотнями в автокатастрофах и пачками бросаются под метропоезда. Но бесчувственные родители все равно нарекают сыновей Джеймсами! Покончить с вредоносным мифом раз и навсегда решила группа инициативных Джеймсов Бондов. Они сменили ФИО, научились программировать и соблазнили всемогучую Electronic Arts перспективой издания игры о приключениях своего экс-одноимяфамильца.

РИМ БУДЕТ РАЗРУШЕН

Лощеные подбородки Пирса Броснана (Pierce Brosnan) прилагаются. И прилагаются. И прилагаются. Они с готовностью выскакивают на экран в каждой интермедии, сталактитами свисают из основного меню, мистически поблескивают в заставках. Сконструированный опытным психологом, игровой движок подгружает уровень по крохам, собирает его из отдельных шкафов-купе, спален и ванных. Подгрузка последующего кубического сантиметра сопровождается натюрмортом с вышеописанными мужественными прелестями: уже на десятой минуте игры честное лицо Пирса намертво ассоциируется лишь с тяготами вынужденного ожидания и чувством глубокого неудовольствия. Отличная работа!

— Скажи-ка, Бонд?

— Да, это правда.

Как еще можно унизить шпионский шутер про самого главного агента известной галактики? Вот замечательная мысль: пусть игра будет смахивать на другую игру, исходно задуманную как шарж на героя, чьи подбородки, прелести и лощения свисают, прилагаются и выскакивают. Короче, James Bond 007: Nightfire подозрительно похожа на No One Lives Forever (читайте рецензию на незабываемую Часть Вторую в ноябрьском .EXE-номере). Здесь подмывает отметить, что Nightfire получилась скорее шаржем на NOLF, то есть шаржем на шарж, и если неосторожно продолжить мысль и далее, вскоре можно заметить, как утро в розовом плаще росу пригорков топчет на востоке. Обобщаем: для экранного Дж.Б. вся эта дурашливая кутерьма донельзя неприятна и пребольно терзает его имиджъ.

ЧТО И ТРЕБОВАЛОСЬ ДОКАЗАТЬ

Окажись игра Nightfire кинофильмом, она заняла бы заслуженное место в ряду таких мэтров отборного трэша, как "Молчание ветчины" или "Очень страшное кино. Эпизод Второй". Бонды-разработчики стараются не на страх, а на совесть. Если в кадре мультипликационного ролика должна появиться женщина, то, будьте покойны, глубокий зум на девственно гладкую пластиковую текстуру мертвенного отлива, олицетворяющую чувственное декольте, зрителю обеспечен. А диалоги! Дж.Б. тычет своим "бонддджеймсбонд", как клошара заточкой: яростно, с порога и без всякого пиетета. Поди скажи напарнику: "Стой здесь!", и на несчастного немедленно свалятся, погоняемые злобным штампом, матерые ниндзя. Так и сгубили дяденьку.

Демонстрационная версия Nightfire включает лишь один уровень, коим полюбивший NOLF насытится до устали, коли не до смерти. Постоянные подгрузки свежих кусков хозяйского дома (дело происходит в Японии) страшно дезориентируют. Изнутри дом во мно-

го раз больше, чем снаружи, явственно пахнет пятым измерением и внепространственными карманами. Что касается популяции, все враги одеты в одинаковые двубортные костюмы, всегда повернуты к Бонду лицом и не умеют пользоваться многими дверьми. В довесок к вышеперечисленным добродетелям наши уважаемые недруги частично глухи: видимо, чтобы катастрофическое неумение отворять врата не слишком угнетало их крохотные электронные мозги.

Палить по куропаткам в плащах и галстуках невыразимо тоскливо. При попадании пули в висок они даже не дергаются, лишь удивленно скребут котелок. После пары дополнительных выстрелов в ту же точку срабатывает-таки механизм умирания, и сказочные человекообразные наконец находят покой. Действом абсурдным и глазоволнительным, каким постулировался изначальный Дж.Б., в Nightfire не пахнет. А все почему? Не хватает...

ШТУЧЕК БОНДА!

Для затравки: у Джеймса не работает "мобильник". Натурально, стреляешь этой дурацкой "кошкой", алчешь восхождений альпинистских, гэджетами предлагаемых. А крючок с веревкой, отплевываемый сотовым, ни за что цепляться не хочет. За крыши не хочет, за провода не хочет, за бандитов и женщин японских равновелико не хочет. "Ищите специальные места и будут вам Эльбрусы", — пророчествует голос readme-разума. Занудство консольное.

Но вернемся к эстетической страде и вопросим: вы видели Бонда с М-16? Со снайперской винтовкой или шотганом? Вот и мы такого Дж.Б. ни в какую идентифицировать не желаем. Без великосветского легкомыслия, непроходящего коктейльного настроения и одоления вражеских масс единым "Вальтером" муж с лицом Пирса Броснана нам не Дж.Б., не друг и не родственник. Мы не намерены ассоциироваться или даже стоять рядом с человеком, который занимается тотальной зачисткой домов и чуть что устраивает войнушку в духе Атиллы-завоевателя. Варварская, безобразная игра!

— Скажи-ка, Бонд?

— Да, это верно.

Втайне мы, конечно, надеялись. Мол, у разработчиков проснется светлое патриотическое чу, они соберутся с силами и вылепят из этих шутерных огрызков хотя бы близкую к марке Дж.Б. посудину. Ни-чер-та! Просим согласиться: объегорили. Просим соболезновать: игра мерзка.



Разве можно убежать от человека с ТАКОЙ "пушкой"? К тому же, ха-ха, он двери открывать не умеет.



Вместо утлых бабушек в японских музеях красуются якудза, вооруженные по последнему слову стоматологической техники. То есть до зубов.



Снайперские винтовки монстрам, конечно, выдали, но зачем к этому стволу прикручены линзы, они опять-таки не догадываются.

"ПОГРАНИЧЬЕ"

http://games.1c.ru/borderzone

Классическая РПГ
с action-элементами



ПРЕСС-ДЕМО

Слово предоставляется официальной веб-странице проекта: "Игра, реализованная по классической схеме: набор присоединяемых к отряду персонажей, интерактивное взаимодействие с игровым миром: постоянные разговоры, получение заданий, торговля, обмен, получение и распределение опыта, продвижение по сюжетной линии (достижение финала возможно несколькими способами)".

Особенности
Там же: "Бой в псевдопошаговом режиме, что придаст ему большую динамику, но не потребует постоянного контроля за каждым персонажем".

ПРИЗРАК В ДОСПЕХЕ

Александр ВЕРШИНИН

Вести с российских полей всегда разнообразны и удивительны. Вот и "Сатурн Плюс", исконный производитель нежно любимых детьми с окраин "Приключений поручика Ржевского" и "Петьки и ВИЧ-3", берется за нелегкое ролевое ремесло. Коллеги, готовьтесь к вторжению в "Пограничье".

Подобная идеологическая трансмутация (кто осмелится назвать дорогу из "народных игр" в РПГ эволюцией — живо в очередь за Машенькиными порицаниями) не является уникальной в кипящей творческой среде девелоперов. Те же славные ребята из Arxel Tribe добрались до идеи ролевого созидания лишь много квестовых релизов спустя. Авторы "Пограничья" просто взяли немного более... гм... низкий старт.

XX ПОДВИГОВ

К сожалению, будка вашего телекомментатора оказалась слишком далеко от финиша, и предсказать, в каком состоянии олимпиец пересечет заветную черту финального кандидата, абсолютно невозможно, даже пожирафьи вытянув проницательную журналистскую шею.

Игра находится в разработке уже полтора года. Какие эпические подвиги были совершены за этот срок? Сражение с немейским львом графического движка определенно выиграно, его роскошная шкура торжественно покоится над корпоративным камином. Лернейская гидра уровней, кажется, благополучно потеряла подавляющее большинство голов, но героическому "Сатурну" еще предстоит собрать их в одну авоську и гордо доставить заказчику. Трогательная керинейская лань анимации, как и полагается, досталась звездам нашего рассказа слегка подраненной: жители "Пограничья" знают, как замахнуться гигантским ежиком булавы или зубочисткой кинжала, но выполняют свою работу без особого изящества, без грации. Не беда, дело поправимое.

Интересно другое. На авгиевы конюшни геймплея авторам осталось, ни много ни мало, полгода. Факт тревожный, учитывая специфику ролевого жанра: на этом поле боя многие разработчики предпочитают пренебречь движком — лишь бы сюжет, квесты, игровой баланс, система личных характеристик персонажа, микрокосмос пожитков героя, искусственный интеллект напарников и монстров, а также миллиард прочих ролевых колесиков, винтиков и гаечек составлял единый, четко работающий механизм. В случае "Пограничья" тиканья слышно не больше, чем в гигантской цельночугунной черепахе, чьим причудливым каркасом обязательно украшена каждая уважающая себя детская площадка.

НЕ ЗАБЫВАЙ, ЧТО ТЫ КОКНИ. ПОМНИ!

Определенная бортовая качка ощущается даже в вопросе жанровой ориентации "Пограничья". Официальный сайт сообщает буквально следующее: "Классическая РПГ с элементами экшена и боем в псевдопошаговом режиме". И если значение первой посылки от попыток анализа уклоняется, то вторую часть, скорее всего, следует понимать так: Fallout Tactics и фирменный режим Continuous Turn-Based. Впрочем, данная информация не столь уж важна, ибо продюсер игры Сергей Герасев ("1С") охарактеризовал "Пограничье" как "РПГ с тяжелой оглядкой на Diablo". Что ставит "классическую РПГ" в определенного рода смысловой тупик.

Стороннему наблюдателю "Пограничье" напоминает сразу два известных западных проекта: Neverwinter Nights (NWN) и Dungeon Siege (DS). Свободно вращаемая камера, ее щедрый зум, совершенно игрушечные карамельные ландшафты. Наконец, бодро и бесконечно бегущий протагонист. Детализация и качество исполнения персонажей — где-то посередине между NWN и DS. Зато сами уровни вполне способны заткнуть за пояс североамериканскую оппозицию. Особой гордостью у авторов пользуется тщательно прорисованная флора: яркие луговые цветочки, густая кустистая трава. Конечно, не техническое демо будущего движка для следующей игры от Тома Путцки (Tom Putzki), но чертовски близко! Шороху добавляет сочное разноцветное пламя факелов и костров с невиданным доселе эффектом горяче-

Разработчик	
"Сатурн Плюс"	www.saturnplus.ru
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru
Дата релиза	2003 г.

Системные требования
"Будут объявлены позднее".

го воздуха (специальная функция новых 3D-акселераторов; nvidia GeForce3 подойдет!). Причудливые тени от многочисленных источников света прилагаются. Для пущего увеселения казуалов загрузка некоторых уровней ныне сопровождается обязательной ступенью, обозначенной как "Генерация травы". Поклонники Боба Марли радуются аки младенцы.

Помимо посещения таверны "Веселый барсук" (редакция Game.EXE единогласно проголосовала за учреждение оппозитного питейного заведения под эгидой "Коматозная брюква") и замечательных видов на постройки в строгом классическом архитектурном стиле "ложные майя", наш протагонист умеет драться в пределах специально обустроенного уровня. Чистый файтклаб: на поверхности сюсипусьные патока и елей, под землей мрачные мужики, угрюмо царапающие друг другу физиономии опасными на вид шелесяками. Двуколорные рамочки вокруг "своих" и "чужих" настраивают на ностальгический NWN-лад, тогда как пальцы дланей выщелкивают бит на телах краснообведенных. Там, где весь цивилизованный ролевой мир устремился к упрощению, "Сатурн Плюс" нигилистично повернул вспять. Diablo II, NWN и DS, а также подавляющее большинство онлайновых РПГ придерживаются политики автоматизированного файтинга. Выбери себе соперника, а методичный лупеж оставь компьютеру, — пока усердно охаживаемый монстр не преставится. Черноземный подход "Пограничья" контрастен: здесь требуют не только соотношения "один клик — один удар", но и четкого указания, куда именно должна быть нацелена атака.

Точечный алгоритм повреждений — дело хорошее и в массах горячо почитаемое, особенно после успеха "Проклятых земель" от "Нивала". Правда, он сложносочетаем с выбранной игроделателями классической ролевой стезей. Акцент же на "аркадную составляющую" подразумевает обилие стычек и масштабные баталии. Файтинговая (а-ля консольный Tekken, хотя сравнение грубоватое) схема боевого контакта значительно уменьшает количество единовременных партнеров по спаррингу и растягивает время каждой стычки. Совместно эти совершенно разнонаправленные хорошие намерения ставят под вопрос лицо окончательного кандидата на роль боевой системы "Пограничья".

ЖИЗНЬ — ОБМАН С ЧАРУЮЩЕЙ ТОСКОЮ

На данный момент твердо скажем одно: у "Пограничья" есть движок. Судьбы всех остальных игроконечностей имеют отличные шансы мелодраматично вильнуть дюжину-другую раз. Еще у "Пограничья" есть подробная история игрового мира, скорее всего, относящаяся к периоду, когда неназванный член команды девелоперов страдал приступами острого пубертатного научно-фэнтезийного графоманства. Сюжетные ходы для сего космогонического сочинения подхвачены из Might & Magic, фильма "Армагеддон", античных мифов, Fallout, "Сталкера" и еще тысячи звонких ручьев поп-культуры. Чтение непотребное и необоримое — особенно для проекта, позиционирующего себя в весовой категории Diablo.

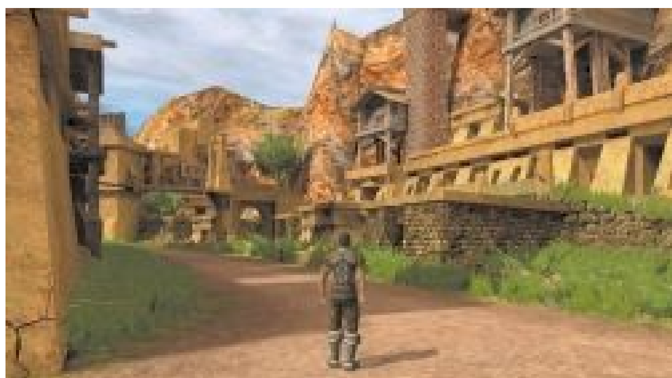
Носы, разумеется, по ветру. К "Пограничью" торжественно обещали присоединить монстров, NPC, квестовую паутину, диалоги, пожитки и еще пару игровых классов: волшебника и вора. В антракте всем болеющим за родную ролевую школу предлагается следующий конкурс. В списке возможных атак и побочных действий на противника есть два замечательных пункта: "опьянение" и "зомбирование". Уважаемые знатоки, редакция Game.EXE хотела бы знать, как именно могут быть реализованы эти необыкновенные эффекты! В вашем распоряжении один месяц. Время пошло! EXE

Наслаждайтесь лютикоцветочками пока они генерируются на лету. В финальной версии спонтанную флору грозятся упразднить.





Лица наших барсуков особой радости не выражают. Опытный физиогномист, полюбовавшись на них, немедленно диагностировал бы: "после вчерашнего".



Игровой движок усердно сменяет день ночью, но нарисованные тени от домов надежно прибиты к матери земле.

СВЕЖЕВЫЖАТЫЙ УЧУ

КРАТКОСРОЧНАЯ НАСТОЙКА НА ИСТОРИИ НЕДУГА

ЗА ДАЛЕМ ДАЛЬ

“Синопсис — от греческого “сокращенье или перечень, краткая выписка”, — сообщает нам толковый словарь г-на Даля, и мы ему верим. Поскольку урожденное призвание открывающей рецензионной полосы — доносить до вас, несравненный читатель, содержание нижеследующей кипы авторских игроотзывов и игропредложений — ныне и присно (“присно” — это, конечно, для красного словца) мы возвращаем ей прямую информационную функцию: читайте чудесный аперитив из свежевыжатых УЧУ-критиков. Каждое предложение — другим голосом. И будьте готовы: в следующий раз, для вящей эффективности и еще большей конспективности, мы возьмем из рецензий лишь отдельные глаголы или только междометия. А может, исключительно аббревиатуры. Блаженствуйте!

ОБЕД ПО-БОБРУЙСКИ

“В Бобруйск ездил? Ездил в Бобруйск, скотина?” — безмолвно, но свирепо вопрошает нас игра Gladiators, хлещет по щекам и травит толпами представителей противоположной расы. Люди в галстуках с пониманием кивают головами. Предстоит большая работа. Сколько-нибудь осмысленно управлять войсками невозможно: подлецы путаются друг у друга под ногами и радостно попадают во все расставленные такими же по пояс деревянными противниками засады. Не пытайтесь искать себе соперников в местах обитания старых поклонников Combat Mission — закатают в асфальт. Все говорит о том, что два десятка человек шпыняют друг друга по этому полю давно, возможно, с самого начала войны, а сейчас у них перерыв на обед.

ЧУВСТВО ПРОПЕЛЛЕРА

Вы чувствуете запах кофе и при недюжинной силе воображения даже сможете убедить себя в том, что перед вами — свежеприготовленный моккачино. Не хватает только Джека Николсона в роли полковника. Серый Зад пытается исполнить элегантную боевую стойку, но из-за козней Движка получается сплошное непотребство: руки и ноги его не слушаются, грация обращается буратинией в самой запущенной стадии. Бить бьет, убивать тоже убивает, но радости от процесса — никакой. Судя по выражению лица — форменный неврастеник и дегенерат, на лбу написано, что доставит массу неприятностей. Так что кокпит приходится отключать, то есть глаза вынимать из головы летчика и вывешивать впереди пропеллера.

ПОСЛЕДНИЙ ЕГИПЕТ

Последний способ действует безотказно: прохожие, завидев вас во время прогулки вдоль набережной, останавливаются, показывают пальцами и дружно, подлецы, гогочут. Готов спорить, обращаются они друг к другу не “sir yes sir”, а исключительно “ssup man” или даже “yo mazarussia”, после чего присаживаются на землю и угощают друг друга препаратом FLY (чтобы, значит, улететь). По-испански это смешное слово означает “летучая мышь”, причем с этим автомобильным именем связана целая легенда. Одиссей проездом через Эреб поднимается на эскалаторе в Древний Египет, а?!

ПРОСТИТЕЛЬНАЯ МНЕМОНИКА

И запомните, сотрудники Radon Labs: если я размякну из-за PN, утрачу свирепость и начну, как Де Ниро в “Analyze This” рыдать над рекламными роликами инвестиционной компании Merril Lynch, я сделаю с вами что-нибудь по-настоящему ужасное! Пару раз я ловил себя на попытке заманить врага на территорию лесопосадки, потому что там разбирать друг друга на шестеренки гораздо веселее. Стыдная притягательность незамысловатых развлечений такого рода отличается от здоровой эстетской симпатии к кино- и игромусору: та же уродливая Empire Earth, то же одноклеточное веселье фильмов с ранним Стивеном Сигалом в главной роли честнее и простительнее.

Редакционный хор Game.EXE.

P.S. На сладкое — несомненный “Скриншот месяца”!



id Software лишний раз показала всему миру, кто хозяин на планетарной игрожурналистской сцене.

CIVILIZATION 3: PLAY THE WORLD

www.civ3.com

Классическая стратегия



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	4,7
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,6

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

Многопользовательский аддон к Civilization 3 открывает в и без того хорошей игре новые положительные стороны.

Как известно, мастера-игроделы используют аддоны для отмывания денег у добрых, но глупых издателей. На заседании совета директоров Infogrames звучат такие слова: "Восемь новых цивилизаций", "Король Ганнибал", "Королева Изабелла", "Дополнительные Чудеса Света", "Фондовая биржа", "Интернет", "Новые видеоролики".

ИГРАЙ, МИР



Олег ХАЖИНСКИЙ

Люди в галстуках с пониманием кивают головами. Предстоит большая работа. Большая и отдельная. Докладчик доволен: "Чего только стоит создание видеороликов для лидеров новых цивилизаций!.." Впрочем, нет, совсем не так было. Это я перепутал с Age of Empires. Роль Civilization 3: Play the World в жизни современного общества принято недооценивать. Появилась, знаете ли, в последнее время такая тенденция неприятная. "Подумаешь, пишут (уважаемые люди, между прочим!), сетевой аддон". А между тем выход этого самого "аддона" можно сравнить с... изобретением атомной энергии. Или, там, с открытием очередной станции скоростной линии метрополитена в г. Одинцово. Или с появлением PBEM-режима в Counter-Strike. Великое, в общем, событие.

МУЛЬТИРЕЖИМЫ

Что бы ни говорили о новых цивилизациях и короле Ганнибале, главное в Play the World (PTW) — многопользовательский режим. Поклонники Civilization 3 ждали его больше года, и результат (раскроем карты сразу) превзошел все, даже самые смелые, мечты. Продюсер и дизайнер PTW Джефф Моррис (Jeff Morris) под чутким, а как без этого, руководством Нашего Всего не пошел по кратчайшему пути. Напротив, разработчики не убоялись экспериментировать, тасовать жанры, использовать опробованные в других играх идеи. Результатом этого стали три многопользовательских режима и еще больше многопользовательских сценариев, многие из которых будут восприняты ортодоксальными приверженцами походовых стратегических игр в штыки.

Ну и пусть. Революционный запал сотрудников Firaxis носит весьма своеобразный характер. Какими бы сумасшедшими ни казались их идеи, у игрока всегда остается возможность "вернуть все, как было". Другими словами, мосты не горят за спинами этих парней. Живой пример: в Civilization 3 открытием стала возможность задавить страны-соседки мощью своего культурного наследия. Нажимая на культуру, можно было попросту поглотить агрессивные, но слабо в театрально-библиотечном смысле развитые государства. Так вот, в PTW появилась возможность отключить эту "фишку". Видите ли, некоторой части игроков она пришлась не по душе.

И вновь к главной теме дня. Многопользовательская "Цивилизация" не новость. Со времен CivNet у игроков была возможность обмениваться ходами по электронной почте или играть в сети. Проблема состоит в том, что средняя партия в Civilization занимает около 12 часов, большую часть которых игрок откровенно лезет на стену от скуки или строит железнодорожное послание педантичному и медлительному сопернику ("Петя — тормоз"). Игра восьми человек по сети, потенциально занятие фантастически интересное, на практике превращается в настоящий кошмар, который в буквальном смысле невозможно остановить.

В PTW Firaxis кроме классического походового и "параллельного" режимов предлагает совершенно новый — turnless mode (рискнем перевести его как "бесходовый"). "Параллельный" режим нами уже был не раз испытан. Его несомненное достоинство состоит в том, что вместе с живыми людьми к игре могут присоединяться управляемые компьютером персонажи.

Turnless mode рассчитан исключительно на нас с вами и является самым значительным событием в стратегическом мире стремительно уходящего года. Работает он так: на ход игра выделяет определенное время. Время это зависит от количества городов и юнитов на игровом поле. Таким образом, с развитием игры время хода увеличивается. В течение этого самого хода игрок имеет право "двинуть" каждую пешку всего один раз. Переместив-

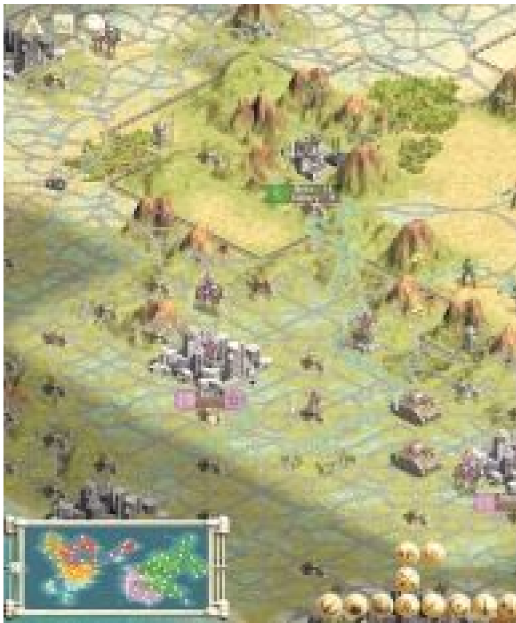
Разработчик	
Firaxis	www.firaxis.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

Системные требования

Windows 95/98/2K/ME/XP, Pentium II 300, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта, 4x CD-ROM, 450 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Поддерживается многопользовательский режим по TCP/IP и локальной сети, игра по электронной почте и hotseat. Режимы игры: походовый, одновременный и бесходовый.



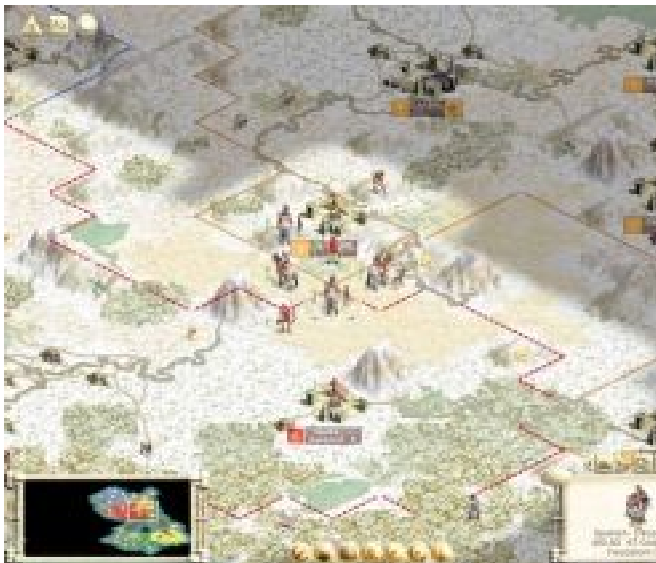
“Мы против культурной экспансии в Civilization 3!” — скандировали поклонники серии на многотысячных митингах. И добились своего: в Play the World эту возможность сделали отключаемой.

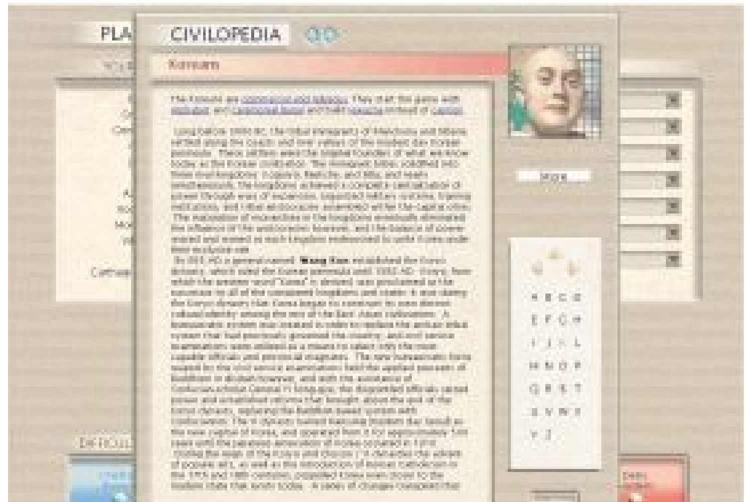


Герой дня собственной персоной. За этим блеклым экраном скрывается год упорной работы целой группы девелоперов — многопользовательский режим.









Каким образом авторам удалось прибавить к уже существующим еще восемь цивилизаций, для нас остается загадкой. Действующих лиц так много, что Екатерину Великую можно отличить от Бодхидхармы далеко не с первого взгляда…

Мнения об игре

"Civilization III: Play the World стоит внимания даже тех из вас, кто не собирается играть по Интернету с другими людьми. Между тем многопользовательский режим Play the World значительно превосходит все то, что мы видели в CivNet и Civilization II: Multiplayer Gold Edition", – отмечает Йохан Палыч Фалкон (Johan Falcon) из **UGO (www.ugo.com)**.

Уильям Хармс (William Harms) из бумажного **PC Gamer (www.pcgamer.com)** не скрывает своего оптимизма: "Выпуская Play the World, Firaxis надеется сделать многопользовательский режим неотделимой частью походовой стратегической игры, и, судя по моим ощущениям, парни на правильном пути".

шись, юнит замирает в ожидании следующего хода, который приходит сам по себе, без всякого вмешательства со стороны игроков. Civilization 3 превращается по сути в RTS, юниты которой периодически "зависают" и не слушаются приказов. Звучит ужасно, но на практике работает замечательно.

Вне всякого сомнения, turnless mode вносит изменения в стратегию и тактику игры. Ученые только начали сбор данных для очередных диссертаций, заметим лишь очевидное: отряды соперника не желают более стоять на своих позициях в ожидании неминуемой стычки. Игрокам приходится планировать свои действия и прогнозировать деяния противника, как это каждую секунду происходит в RTS. Даже общение на дипломатическом уровне протекает в реальном времени. Пока вы спорите и торгуетесь, ваши города атакуют другие игроки.

Благодаря новому режиму партия сократилась до одного-двух часов, но разработчикам и этого показалось недостаточно. Специально для детей нового века, способных сохранять концентрацию внимания лишь в течение одного Counter-Strike-боя, предлагаются многопользовательские сценарии, которые можно провести за 15-30 минут.

"Быстрая Civilization", не иначе. Regicide — что-то вроде deathmatch. У каждой стороны появляются короли — особенные юниты, смерть которых приводит к завершению поединка. Извращенная трактовка "Спасения заложников" по версии PTW выглядит так: играющие стороны пытаются силой украсть принцесс вражеских стран и транспортировать их на базу... то есть в свою столицу. Томящаяся с застенках краса зарабатывает с каждым ходом ("бесходом") нехилое количество очков победы. Разъяренный враг осаждает город, пытаясь вернуть девушку на место. Есть и вариации на тему "one shot — one kill". Игра заканчивается, как только кто-то из игроков теряет первый город.

И так далее. Авторы очень серьезно поработали с народным фольклором и попытались инкорпорировать практически все популярные в командных и не очень шутерах сюжеты в стратегическую игру. Почтенных стратегов заставляют бегать за реликвиями (hostage rescued!), держать ключевые точки (capture the flag!) и охотиться на королей. Чрезвычайно унизительно... и очень ве-





село! Радостно видеть, как превратившаяся в памятник самой себе "Цивилизация" оживает, смеется над собой, пародирует других и не старается понравиться всем. Впрочем, мы уже говорили: все можно вернуть на место. Play the World не изменил игру, он лишь сделал ее разнообразнее.

ОСТАЛЬНОЕ

Тем из нас, кто при слове multiplayer лишь скорбно поджимает губы, новый аддон стоит приобрести ради трех миллионов небольших, но приятных изменений, которые делают игру проще, быстрее, удобнее.

К примеру, программистам Firaxis наконец-то удалось решить проблему "дрожащего" скроллинга. В PTW карта ползает по экрану стремительно и плавно. Морские и прочие юниты научились складываться в стеки и брести по свету со скоростью самого маленького. Мелочь, но ведь сколько экономится времени и сил! То же самое можно сказать про режим автобомбардировки. Все это — следствие turnless-режима. Авторы вдруг обнаружили, что игрок тратит время на однообразное повторение одних и тех же операций, и нашли способ немного разгрузить несчастного. Так что отдыхайте.

Вершиной PTW, без сомнения, является набор динозавров и солдат Второй мировой. Зачем они нужны? "Мы узнали, что поклонники нашей игры планируют создание "модов" на тему WW2 и доисторической эпохи, — говорит продюсер Джефф Моррис. — Вот и решили облегчить им жизнь — заранее нарисовали всю графику". Высокие, высокие отношения! Кажется, я плачу.

P.S. Да, и насчет открывающего видеоролика. Это чистая правда. Ролик заменили на новый, три художника работали шесть месяцев без выходных. Была проведена отдельная, большая работа.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

www.needforspeed.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,6
Сюжет	2,5
Музыка	4,3
Звук	3,6
Управление	2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

После восхождения на почтисимуляторную вершину (Porsche Unleashed) путь автоколонне Need for Speed вновь преградила бездонная аркадная пропасть. Позади послышался вой полицейских сирен, и многотысячедолларовые колымаги устремились вниз с ускорением превышающим "жэ". И мы вместе с ними.

Кузова надраены шампунем и обмыты ополаскивателем, кожаный салон смазан бэби-ойл. Но сесть внутрь нельзя — двери заблокированы. За рулем этих машин, скорее всего, вообще никто сидеть не будет. Это выставочные экземпляры. Они для красоты. Они не живые, но когда гуляешь по motor show от стенда к стенду, постепенно привыкаешь к этому. Создатели Hot Pursuit 2 слишком много времени провели на motor show.

КОНФОРМИЗМ

Павел ЁЛШИН

Автошкола, инструкторы которой были первыми на свете людьми, доверившими мне управление автомобилем на дорогах общего пользования, называлась "НФС-Авто". Это не метафорический способ описать собственный стиль вождения и даже не шутка руководства школы, которая в самом деле существует (могу "аттестат" показать!). Как выяснилось на первом же занятии по ПДД, знаменитая аббревиатура имеет альтернативный вариант расшифровки: "Национальный фонд спорта". Но совпадение было знаковым: той далекой весной мое ближайшее окружение погрузилось в горячие драйверские дискуссии, основной темой которых был сравнительный анализ ходовых качеств Isdera Commendatore (NFS2) и инструкторской "шестерки" с буквой "У" на крыше.

Серия за серией Electronic Arts создала не совсем обычный культ. Любовь пользователей к этой игре беспросветно всенародна, хоть и не так уж угрожающе сильна. Порой, конечно, доходит до клиники. Например, целая армия увлеченных личностей не жалеет сил на то, чтобы максимально приблизить вселенную NFS к реалиям своего гаражного кооператива: сотни фанатских сайтов предлагают дополнить автопарк любимой игры "Бочками", "Гольфами" и даже "ВАЗ-21099". И это еще не самая серьезная форма заболевания. Многие водители вынуждены признать, что не воспринимают улицы родного города иначе как хардкорный Special Edition.

Лично мне не совсем понятно, почему в этом фантастически популярном ответвлении автожанра у Electronic Arts так и не появилось серьезных конкурентов. Но именно апатию и цинизм, свойственные монополистам, принято считать причиной периодической неприкрытой лажи со стороны этого разработчика. И так уж почему-то вышло, что даже неизлечимо больные виртуальными автомобилями игроки подозревали, что в шестой серии количество лажи существенно перевесит остальные ценные составляющие.

Для одних аргументом стали криворотые ухмылки на лицах счастливых обладателей E3-аккредитации, соблаговоливших перед дегустацией Colin McRae Rally 3 заглушить послевкусие Rallisport Challenge с помощью кислого демо NFSHP2. Другие индивидуумы, не питающие особо теплых чувств к аркадным гонкам, в негодовании восклицали: что можно ждать от сиквела наиболее безыскусной серии NFS-саги, уж если Porsche Unleashed, самый крупный бриллиант в короне (точнее, самый яркий баннер на гоночном шлеме) EA, не особенно настаивал на использовании всяких там рулей-педалей для блистательного покорения "Лазурного берега" и "Индустриальной зоны", оставаясь в своей симуляторной части оригинальной, но примитивной поделкой! Третьи формулировали короче: хорошую игру Hot Pursuit'ом не назовут.

A FRIEND WHO'LL TEASE IS BETTER

Думаю, разработчики знали, что повторение многократно-и-без-особого-удовольствия пройденного в первой части "Горячей погони" само по себе мало кого может привлечь. Тем не менее трогать классический игропроцесс гонок с копами формата "ты убегаешь — я догоняю, и наоборот" они не решились. Вместо этого создатели новой NFS предпочли воспользоваться фирменным приемом: парализовать волю игрока, открыв перед ним ворота гаража, вмещающего три десятка дорогущих (и безумно красивых!) самоходных экипажей, на которых даже экспертам ведущих автомобильных журналов удается покататься только по большим праздникам. И в Hot Pursuit 2 этот удушающий захват проведен как всегда грациозно. По своему обыкновению разработчики выполнили модели так, что глаз не оторвать. Думаю, первые десять минут знакомства с игрой большинство из вас проведут, просто разглядывая эти трехмерные шедевры со всех сторон. Возвращаясь к уже исследованным экспонатам снова и снова. Ни дать ни взять, motor show!

Конечно, те из вас, кто интересовался списком действующих лиц игры еще на стадии разработки, уже знают, что

Разработчик и издатель
Electronic Arts www.ea.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Electronic Arts вновь сварила сборную солянку из самых знаменитых суперкаров, среди которых наиболее аппетитными ингредиентами, по задумке авторов, являются признанные звезды последних автосалонов: Aston Martin Vanquish, BMW Z8, Mercedes CL55 AMG и т.д. Я вряд ли ошибусь, если предположу, что в новой серии игры автомобили имени немца Фердинанда вновь уступят приз зрительских симпатий четырехколесным аппаратам, названным в честь итальянца Ферруччио. Имя очередного фаворита — Murcielago. Кстати, для того чтобы с умным видом рассуждать о выдающихся качествах этого нового изделия от Automobili Lamborghini, сменившего на конвейере звезду киноленты "Тупой и еще тупее" Diablo, нужно знать, как правильно произносится название новинки. "МурсьЕлаго", ударение на второй слог. По-испански это смешное слово означает "летучая мышь", причем с этим автомобильным именем связана целая легенда. Хотя речь сейчас не об этом.

По законам жанра, на первых порах новичку на выбор даются только самые скромные, маломощные... в общем, не слишком интересные автомобили. Как вы помните, в завязке пятой серии мы неспешно катили по проселочным дорожкам на тихоходных моделях преклонного возраста, а четвертый эпизод начинался с соревнований на вполне гражданских Z3 и SLK (для нас, уроженцев родины слонов, не такая уж это экзотика, хотя даже на Западе они не всем по карману). Так вот, в новой игре все не так. Простенькими машинами для новичков считаются Opel Speedster — несомненно, одна из самых неотразимых cover girls прошлого года, в компании с родной сестрой Vauxhall VX220 и близкой родственницей из предыдущего поколения (тетей?), тоже редкой красавицей, Lotus Elise. Крутишь подиумы, на которых стоят эти dream-cars, и мышь в руке дрожит. Как хороши!

Я так подробно описал это восхищение, испытанное в первые минуты путешествия по гаражу, поскольку стоит нажать кнопку "Race", как...

ПОЗОР СЕМЬИ

"Ну что ж, нам случалось иметь дело с компьютерными гонками, в которых поддержка спецконтроллеров была лишь способом создать правильную атмосферу. Например, в Porsche Unleashed баранка существенно увеличивала пресловутый эффект присутствия, хотя скорости в гонках особенно не добавляла", — подумал я, когда игра вынудила меня переключить педали в режим "combined". "Мне также приходилось играть в автоаркады, изначально заточенные только под клавиатуру. Попробуйте поездить с рулем в High Stakes и поймете: на кнопках получается гораздо лучше", — продолжал я рассуждения, своими руками (!) вписав "accelerate = up arrow". Когда бессмысленность попыток улучшить управление стала очевидной, мне открылась истина: в плане взаимодействия с контроллерами Hot Pursuit 2 — совершенно революционная игра. Ей нет дела до того, какое устройство ввода вы используете! Модель поведения автомобиля настолько проста, что почувствовать разницу между Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel и Mitsumi Keyboard Unit просто невозможно!

Забавно, но впечатления от вождения суперкаров, начинка которых предельно примитивна, многим покажутся знакомыми. Именно так ведут себя в симуляторах формульные болиды, если потребовать от компьютера всех видов помощи. Результатом станет то, что машина едет сама по себе, лишь изредка спрашивая у вас согласие на совершение маневров. То есть поворот руля — это сигнал, что мы действительно не хотим врезаться в стену; сброс газа — знак, что нам и вправду хотелось бы пройти поворот без скольжения; нажатие на тормоз — подтверждение того, что скорость в самом деле великовата для прохождения напряженного виража. С какой точностью мы воздействуем на органы управления, машине плевать. Она все сделает правильно и иногда даже красиво.

Сильно ли при этом "Опель" отличается от "Феррари" — вопрос совершенно неуместный. Какая разница, если управляем по сути не мы? Можно предположить, что разработчики чуть-чуть (ну, самую малость) поиграли с характеристиками машин, и на "Лотосе" "Макларен", вероятно, не догонишь. Но игра и не ставит перед нами таких задач. А вот когда организаторы виртуальных гонок спрашивают, не лучше ли нам сесть в Carrera GT, когда все соперники на Diablo, или, руководствуясь принципом "клин клином вышибают", вывести на старт неотразимую "Мурсьелаго", от нашего выбора абсолютно ничего не зависит. Стиль вождения менять не придется, следовательно, выбор машины — исключительно дело вкуса.

И просто чтобы подтвердить ваши догадки, добавлю, что из настроек машины нам доступна только смена цвета кузова. К тому же больше не существует такого понятия, как "custom color" — только стандартная палитра (поэтические названия оттенков вроде "British Racing Green" тоже, к сожалению, канули в лету). Ну и, как вы, вероятно, предчувствуете, поломок автомобилей в этой игре не бывает совсем.

И вот, когда все присутствующие видят, что доказательной базы более чем достаточно, чтобы приговорить игру к высшей мере (безвременной деинсталяции), советник задает присяжным неожиданный вопрос: почему же после десяти-двадцати поездок, когда нехитрая суть игры, казалось бы, ясна как божий день и можно уже помечтать о том, какие замечательные игропродукты в ближайшем будущем займут на винчестере место этого несуразного куска кода, не каждый (далеко не каждый!) найдет в себе силы нажать на "Escape to Windows"?

НАШИ РУКИ ПРИВЫКЛИ К ПЛАСТМАССЕ

Запомнить, чем одна трасса отличается от другой, невероятно сложно. Они все очень похожи. Лента дороги как бешеная кидается из стороны в сторону (и даже чаще в вертикальной плоскости), разветвляется, несколько раз пересекает сама себя, сплетается в узел и снова превращается в целое. Каждые двадцать секунд декорации меняются до неузнаваемости: из леса в мегаполис, из мегаполиса на скалистое побережье, с побережья — в тихий южный городок, из городка — в поля и виноградники. По идее этот калейдоскоп, попавший в центрифугу, должен страшно раздражать. И даже обилие приятных глазу деталей, созданных дизайнерами с очень хорошим вкусом, не усмирило бы наше справедливое негодование, если бы синергетический эффект сложения двух "двоек" (обе за поведение) не дал бы в результате "пять с плюсом" по таким факультативным для большинства разработчиков автоигр дисциплинам, как "Чувство скорости" и "Дух погони".

Это описать нельзя, поиграйте.

Поверьте, тут есть это "УХ!", заставляющее посвящать игре немало времени, радоваться каждому следующему этапу соревнования, демонстрировать свои достижения друзьям, уговаривать их коннектиться и... забывать о том, что мир этой игры такой искусственный и неоригинальный. На время...

Конечно, на время, ведь сверхувлекательные догонялки все равно не заставят нас отказаться от мысли-мечты: вложить бы в эту красивую оболочку физические модели из Porsche Unleashed — вот было бы здорово! Удачные Special Editions вполне в традициях сериала. Просто нужно подождать?..



Неосторожное нажатие на педаль газа — и сотни лошадиных сил бросают тяжелую "пятерку" в глубокий спин: это не про Hot Pursuit 2! Эффектные развороты, обычно результат чьей-то "помощи".



Когда взрывоопасная бочка, которую кидает нам под колеса "гибэдэдэшный" вертолетчик, подбрасывает машину, весь мир замирает в стоп-кадре, и камера, как это сейчас модно, описывает полный круг над драматической сценой.



В первых гонках копов не так уж много, однако их Crown Victoria гораздо крупнее и быстрее нашего "Спидстера".



Иногда, сворачивая с большой автострады на второстепенные улочки, можно обнаружить вот такие замечательные уголки. Сейчас припаркуюсь, подниму разлетевшиеся во все стороны стулья, извинюсь и закажу кофе с круассаном.

Работа у копа простая: даже несильный удар специальным "кенгурятником" по кузову нарушителя отражается на его лайфбаре. А ведь еще можно вызывать подкрепление и даже заказывать воздушную атаку.



Такие последствия ДТП, как разинутая пасть багажника или покореженные крылья, конечно, чистая фикция. К тому же корпуса машин "интерактивны" только на высоком уровне детализации.





PROJECT NOMADS
www.project-nomads.com

Action/strategy

РЕЙТИНГИ

Сложность	любая
Графика	4,8
Сюжет	4,6
Музыка	3,5
Звук	3,8
Управление	4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

Игра-чудо. Игра-приключение. А мы-то думали, что такого больше не делают.

Помните детство? Не слишком далекое — класс, может быть, третий-четвертый. Летние каникулы. Мир вокруг кажется необъятным, в кармане лежат теплые 20 копеек, выданные бабушкой на пломбир, а вечером по телевизору покажут фильм про Чингачгука. Вы твердо знаете, что скоро вырастите и станете капитаном дальнего плавания. Или нет, археологом.

КРЫЛАТЫЕ КАЧЕЛИ



Андрей ОМ

Project Nomads (PN) — это что-то вот из того самого детства и есть. Упоительно страшный аттракцион "Сюрприз" в парке, на который вы с Витькой и Коляном убегали кататься именно потому, что мама настоятельно просила этого не делать. Качели во дворе в тот самый момент, когда они совершают фигуру высшего пилотажа под названием "солнышко". Водонапорная колонка, носик которой можно заткнуть пальцем и, хохоча, направить тугую струю прохладной воды себе в физиономию... И запомните, сотрудники Radon Labs: если я размякну из-за PN, утрачу свирепость и начну, как Де Ниро в "Analyze This", рыдать над рекламными роликами инвестиционной компании Merril Lynch, я сделаю с вами что-нибудь по-настоящему ужасное!

ВОДИТЕЛИ ФРЕГАТОВ

Это большое приключение. Рельсы сюжета, скрипты, ограниченная свобода — господи, кто придумал эти кряжистые, некрасивые слова? Вы влюблены без памяти, вы листаете кадры PN, как страницы книги, больно закусывая нижнюю губу и каждый раз искренне поражаясь тому, что приготовили для вас авторы. Аллея качающихся утесов, висящих в ночном небе. Населенный гигантскими жуками островок, на который боятся ступать даже могущественные Sentinels. Страшная битва с целым парящим в воздухе континентом. Вы, раскинув руки, облетаете вражескую Лапуту, уворачиваетесь от свирепого турельного огня, подбегаете к маяку, закладываете бомбу и в сопровождении страшного взрыва питером пеном по-голливудски мчитесь восвояси.

Разуму не хочется раскладывать все это на культурологические составляющие: это, дескать, пришло отсюда, то — оттуда, а в это мы играли четыре года назад и называлось оно тогда Stratosphere. Вы просто теряете себя без остатка. Жаль только, местная бундесмузыка чувствует себя неуютно в этих эфемерных стенах. Поэтому наскребите немного денежек и подарите PN лазерную пластинку Cinematic Orchestra "Everyday" — и слушайте, слушайте эту печальную, рвущую душу на части симфонию.

НА ЗЕМЛЕ

При попытке облечь в слова очарование PN отмахивается и грозит рассеяться. Ну что это, в самом деле, такое: рулим огромным летающим островом, строим на нем натуральное хозяйство и палим спецэффектами из турелей?

Остров, предупредим сразу, преступно мал, и расположить все, что вы хотите, там, где вы хотите, все равно не получится. Дороговизна местной (не)движимости вынуждает принимать тяжелые решения: ваш обозреватель полчаса рыдал над артефактной давилкой, которую не смог взять с собой в дальнюю дорогу, — ее место пришлось занять мощной пушке, ультимативной панацее от ненавистных бомбардировщиков. Хорошо, кстати, помогает комбинация артефактов: "тройная" энергостанция места занимает немного, а бытие способна облегчить преизрядно. Кулацкая жизнь все равно нелегка: авиазаводы, например, способны производить только по одному кораблику за раз, что, учитывая количество снующих вокруг недружественных ломтевозов, совершенно не впечатляет. В общем, или летающее авиапромышленное предприятие, или остров-крейсер. Промежуточные варианты в неволе долго не живут. Авиапром, между прочим, выглядит предпочтительнее — самолетики наделены неожиданно злобным ИИ, и вам достаточно только натравить их на гадские поселения, после чего влезть в навигационную башню и с ее высоты приглядываться к далеким взрывам.

Да, еще об артефактах: в Radon Labs почему-то решили избрать эти светящиеся штуковины в качестве главного инструмента лишения пользователя человеческого облика. В карманах их помещается крайне скромное количество, причем один слот всегда занимает боевое заклинание, без которого из дому лучше не выходить. Жадность пинками гонит вас за ними в самое пекло, где вдруг выясняется, что с трудом обретенную добычу банально некуда сложить. Ужас и цирк. Помогают чартерные воздушные рейсы к собственному летучему подворью, но

Разработчик	
Radon Labs	www.radonlabs.de
Издатель	
CDV	www.cdv.de

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), GeForce с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 с 64 Мбайт ОЗУ), 6х CD-ROM, DirectX 8.1.

только при условии, что вы возите с собой artefact safe.

В общем, по-человечески понятно, что все это сделано для того, чтобы максимально продлить довольно скоротечную и несложную игру, но.

UP, BUSTLE & OUT

Все это как-то грустно, щемяще красиво — в игре царит вечная осень, ветер с другой стороны монитора перебирает пальцами кроны деревьев, а неба вокруг столько, что им, кажется, можно дышать вместо воздуха. Взрывы распускаются теплыми цветами, и, сея разрушения, вы чувствуете себя не жестоким богом, как, например, в Sacrifice, а усталым декадентом, у которого не осталось выбора. Цена вопроса, однако, соответствующая: за шевелящуюся листву в наше время принято платить процессором с частотой никак не ниже 1 ГГц и GeForce, как минимум, 3.

Впрочем, хватит от этом. Ткань PN настолько тонка, что загадить ее, порвать неосторожным движением — проще простого. Начните задумываться, рефлексировать и переживать по поводу того, что катитесь в узком желобке сюжета и, подобно толстовскому мальчику, ошибочно думающему, что он управляет лошадью, ни на что всерьез не влияете (а все вышеперечисленное, между нами говоря, чистая правда), — и магия исчезнет, а вы снова провалитесь в серый взрослый мир, где профессии капитана и даже археолога уже не кажутся такими уж привлекательными.

PN, как экзотический мотылек, живет только один день, у нее есть только сегодня и сейчас — когда вы не знаете, в какой далекий край занесет остров в следующую минуту и кем в конце концов окажется фо... Впрочем, об этом лучше умолчим.

Конечно, это будет финансовый провал. PN, вместе с Sacrifice и Giants, станет еще одной Потрясающей, Умопомрачительной Игрой, Которую Никто Не Покупает. Radon Labs, вероятнее всего, через месяц-другой заявит о своем банкротстве. Но знаете что? Случайностей не бывает. Эта компания родилась только для того, чтобы построить свою единственную сладкую и гадкую, восхитительную и скучную, прямолинейную и никакими словами не описываемую игру.

Я бы даже сказал, Игру.

P.S. Движок Nomads по прозвищу Nebula Device доступен для совершенно бесплатного скачивания на официальном сайте игры.

Вволю попользоваться джетпаком так и не дают. Понятно, что баланс и все такое, но очень, черт возьми, хочется в небо.



Тиха украинская ночь. На некоторые зарисовки из игры можно медитировать так же самозабвенно, как на Morrowind.





В нежном мареве облаков местные взрывы выглядят как-то особенно по-домашнему.



K. HAWK: SURVIVAL INSTINCT

www.k-hawk.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,2
Сюжет	3,9
Музыка	3
Звук	3,7
Управление	3,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Малобюджетный дойч-клон Metal Gear Solid со всеми вытекающими.

В прохождении игр жанра "экшен обыкновенный" на неродном немецком языке есть что-то неизъяснимо притягательное. Ей-богу. Вслушиваться в грубоватую отрывистую германскую речь, ежедвадцатиминутно вопрошать стоящего за спиной товарища: "А че он щас сказал, а?", штудировать немецко-русский словарь, сверяясь с целью миссии, и вежливо говорить "Ауфидерзейн" каждому потенциальному покойнику-врагу... Скажите, ну разве это не счастье?

АУСВАЙС НА НЕБО

Михаил СУДАКОВ

Слушать переговоры потерпевшей крушение K. Hawk (мы, конечно же, будем звать девушку как-то иначе — согласитесь, друзья нечасто называют вас "инициал-точка-фамилия") с родной базой еще веселее. Если не вникать в хитросплетения немецкого, то кажется, что отнюдь не хрупкая девушка проникновенно обещает начальству все блага близкого общения: "Вотвернусьинафигвсехприрежуеслевернусь... Памажите, гады!". Не плачь, Катюша, обязательно поможем.

МИРОТВОРЦЫ НА МАРШЕ

Однако с первых же минут игры наша рязанская красавица начинает откровенно напрашиваться на хорошую взбучку. Дамочка, мы входим в ваше положение и признаем, что пилот вертолета не обязан быть экспертом в области самбо и капоэры. Но неужто нельзя хотя бы попытаться открутить голову одиноко стоящему солдафону, который от нечего делать считает ворон? Ведь это был, в конце концов, ВОЕННЫЙ вертолет.

Разработчик	
Similis	www.similis.com
Издатель	
JoWooD	www.jowood.com

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800 или Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт и умение делать красиво, то есть T&L), 6x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Но Катерина голосу разума (то есть игрока) не внемлет и старательно корчит из себя убежденную пацифистку. Нехорошие зольдаттен спокойно прохаживаются по острову без боязни ощутить на своем горле лезвие армейского ножа или хотя бы получить легкое сотрясение мозга. И ведь не понимают, черти, своего счастья! Тогда как наша героиня испуганной белкой крадется сквозь патрули, для пущей уверенности не полагаясь на свои чувства, а посматривая на радар, где зеленым по черному указано, куда в данный момент смотрит несвоевременно застывший на месте страж.

По первости ощущения подозрительно смахивают на пятилетней давности чувства — когда был молодой, неспелый и проходил Commandos, судорожно выискивая лазейку среди мечущихся туда-сюда зеленых треугольников. Было очень весело, немного страшно и свежо. Сейчас же подобные приключения больше всего походят на прогулку по минному полю, где давным-давно проложен безопасный путь, а единственный шанс взлететь на воздух — внезапно шагнуть в сторону. Просто так, от скуки.

БЫТЬ КАК ОН

И лишь со второй миссии, когда Катька залезает в недра подземной военной базы, K. Hawk наконец-то начинает походить на игру, бессовестным клоном которой и задумывалась. Все вокруг, с фабрично-технологического антуража до развешанных под потолком камер слежения, напоминает Metal Gear Solid, только Metal Gear Solid и ничего, кроме Metal Gear Solid. Сходство такое, что кажется — прикрой глаза, поставь на место Китти бравого Солида Снейка, и картинка поплывет, приобретая знакомый синевато-серый оттенок...

Впрочем, нет. Это действительно лишь КАЖЕТСЯ.

В деле наша германоговорящая протагонистка проявляет себя даже не клоном, а расплывчатой и дешевой ксерокопией героя двух с половиной MGS. Помимо стремящихся к нулю познаний в искусстве самообороны, в пассив K. Hawk можно записать крайне неумелое обращение с оружием (здесь, господа, нет даже автоматической перезарядки, что вообще ни в какие ворота; вручную менять обойму в разгар перестрелки, если уж она все-таки случилась, — это как-то совсем чересчур) и отсутствие даже самых базовых шпионских навыков вроде выглядывания из-за угла, передвижения ползком, упрятывания трупов в шкафы и нервного покуривания на лестничной площадке.

В лучшую сторону отличается от своих собратьев по шпионскому жанру лишь радар — весь из себя функциональный, большой и окончательно отвлекающий игрока от окружающей обстановки. Здесь роль Китти Хоук играет не ставшая привычной точка, а небольшой кружок, меняющий свой радиус в зависимости от издаваемого случайной шпионкой шума. Система проста и очевидна: на сидящего в темном углу человека солдаты могут наткнуться разве что с перепугу, да и то при крайне неудачном стечении обстоя-

Мнения об игре

"K. Hawk: Survival Instinct подойдет тем игрокам, которые не любят Лару Крофт, но находят приключения Кейт Арчер чересчур сложными. Случайные прохожие быстро втянутся в процесс благодаря хорошим обучающим миссиям, а хардкорные игроки посвятят себя борьбе с отменным искусственным интеллектом или банальному массакру в стиле Рэмбо. Similis удалось сделать неплохой шутер с рельефными персонажами и достойным внимания сюжетом", – полагает М. Хайланд (M. Heiland) с немецкого сайта **Gamesweb.com (www.gamesweb.com; рейтинг игры: 78%)**.

"Сложность по сравнению с демо-версией значительно снизилась, поэтому теперь K. Hawk станет доступной для более широких слоев населения, хотя профессионалам этого покажется маловато. Графически игра, конечно же, звезд с неба не хватает: движок умеет лишь изображать массивные трехмерные пространства без внимания к деталям. Сюжет неплох, но по сути своей второстепенен. Интересно, почему JoWooD продвигает K. Hawk как интерактивный фильм? Ведь для этого игре не хватает качественных видеовставок между миссиями", – искренне удивляется работник сайта **4 Players (www.4players.de; рейтинг игры: 69%)**, пишущий под псевдонимом Bobo.



На транспортные средства не стоит даже и смотреть... Хотя опыт MGS подсказывает, что погоня на армейском джипе идеально вписывается в структуру шпионского экшена, разработчики K. Hawk об этом, похоже, не слышали.

тельств, а вот кружок, символизирующий бегущую со всех ног Катерину, раздувается на полрадара, что равносильно топоту слоновьего стада в тысячу голов минимум.

РАСТВОРИМЫЙ КОФЕ

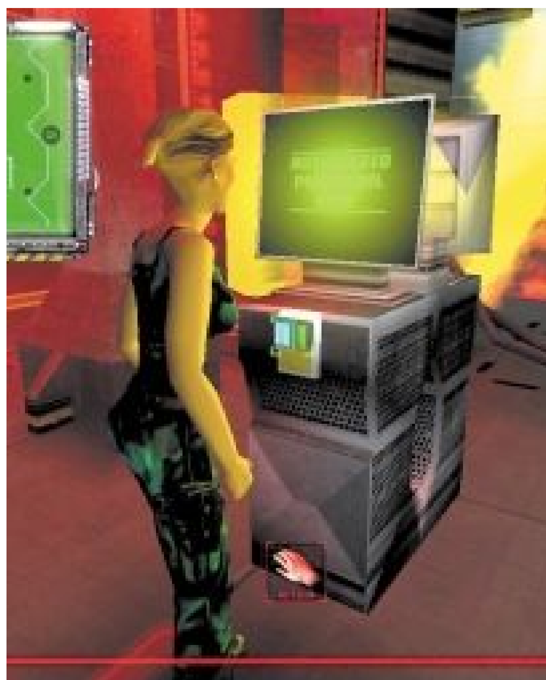
Ближе к середине игры перекрестки K. Hawk становятся чуть оживленнее — девочка Катя находит игрушку М-16 со снайперским прицелом и получает отличную возможность начать массовый отстрел опостылевших врагов. Сюжет бросает женщину с ружьем из стальных джунглей в джунгли обыкновенные, затем снова в четыре стены, лишает свободы вместе с одеждой (целых две миссии фрау Хоук дефилирует по уровням в нижнем белье — спешите видеть!), и так далее и тому подобное. Сценарные находки местами изящны, а местами — отнюдь; однако геймплей остается неизменным на протяжении всей игры и никаких сюрпризов вроде тех же рукопашных потасовок или сумасшедших погонь на машине в стиле MGS не подбрасывает, за что ему огромное неспасибо. Разве так пленяются умы игроков?

За что совершенно не хочется корить игру, так за графические (анти) красоты. Много чести! Движок K. Hawk, быть может, и значится по германскому паспорту мистером Технологическое Совершенство, но на фоне прочих представителей своего племени сойдет разве что за безродного бомжа, который каким-то неисповедимыми путями научился более-менее сносно отображать открытые пространства и растительность, а со всем остальным — моделями персонажей, спецэффектами и архитектурой — напрочь отказался иметь дело.

Если задуматься, единственное, что хоть как-то поддерживает эту среднюю во всех отношениях (а частенько даже менее чем) игру на плаву, — это ее "якобы шпионская" сущность, подобная крохотный щепотке быстрорастворимого кофе в огромной кружке дистиллированной воды. Вы чувствуете запах кофе и при недюжинной силе воображения даже сможете убедить себя в том, что перед вами — свежеприготовленный моккачино. Но первый же глоток расставляет все по местам — вкусовые рецепторы не обманешь.



Обучающие миссии проходят под возмущенные и одобрительные возгласы инструктора и... взрывы бочек.



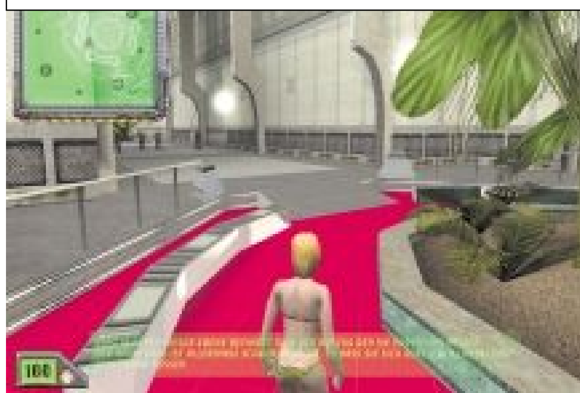
Открытые пространства удались куда лучше, нежели внутренние помещения, — пусть полигонов заметно и не прибавляется, но в целом впечатление положительное.



Вода в исполнении движка K. Hawk — зрелище сносное только издалека, да и то на статичном скриншоте. Во всех остальных случаях ее лучше просто игнорировать.



Начинать уровень в таком виде довольно весело, но небезопасно. Впереди враги!



Один из так называемых "суб-боссов", за которым пришлось гоняться чуть ли не по всему уровню. А взрослый, казалось бы, мужик...





COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN
www.battlefront.com

Варгейм 

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3,5
Звук	4,3
Управление	3,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Варгейм высочайшей пробы. Следующая остановка на пару ближайших лет.

Сегодня у нас настоящий сюрприз. Продукт небыстрого приготовления, штучка для истинных гурманов. Официально в России не продается, достать можно только по блату. Посвященные уже наслаждаются, непосвященные проживут долгую и скучную жизнь, а затем умрут в полном неведении.

ЖИВАЯ РЫБА



Олег ХАЖИНСКИЙ

Они не узнают, что в стороне от шипучки и чипсов, ВИА "Стрелки", музыкального центра Panasonic, игры "Лохотронщикъ" и джинсов Guchi существует настоящее, без ужимок и лампочек, без искусственных красителей и добавок, страшноватое, неулыбчивое и такое родное — счастье. На фоне современных игр Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB) — мутант, ошибка природы, благородный Дон Кихот, проснувшийся в мире победивших Санчо Панса. Эта игра предельно далека от требований массового рынка, без оглядки на этот самый массовый рынок и сделана. Издателями CMBB в Америке стали сами авторы: основанная зимой 1997/98 года компания Battlefront.com объединила несколько команд разработчиков, ожидающих неизбежного конца своего варгеймерского света.

Среди проектов Battlefront.com Combat Mission — золотой ребенок. Первая часть игры, Combat Mission: Beyond Overlord, обласкана игровыми изданиями всего мира, в том числе и родным .EXE. На создание второй серии ушло около двух лет, но человек с улицы вряд ли сумеет найти в новой игре более десяти отличий. На самом деле краткий перечень изменений занимает десять страниц мелким почерком. Разобраться в нем не под силу даже воинствующим профанам вроде меня. Ясно главное: разработчики не сделали ни единого шага навстречу "массовым игрокам", сохранив дизайн Combat Mission в строгой и холодной чистоте.

В глубине, за внешне спокойной поверхностью, бушуют страсти мирового масштаба. Сегодня здесь дают "Восточный фронт", от операции "Барбаросса" в 1941-м до падения Берлина в 1945-м. Десятки исторических сюжетов и крупномасштабных сражений, карты площадью до 24 квадратных километров, генератор сценариев, многопользовательский режим, редактор миссий и полностью открытый интерфейс. Если и существует стратегия, посвященная Второй мировой, в которой имеет смысл поселиться на несколько лет, то это Combat Mission. Доказательства ниже.

ПОЗИЦИЯ МИССИОНЕРА

Начнем с закрепления пройденного материала. Неповторимый облик Combat Mission отличают несколько важных черт. Во-первых, трехмерный ландшафт, техника и свободно парящая камера — до сих пор толком не освоенная варгеймами высота. Благодаря 3D-движку мы обрели возможность оценить происходящее на поле боя с разных точек зрения, в том числе глазами непосредственных участников событий.

Во-вторых, оригинальная система расчета ходов, объединяющая достоинства походового и real time-режимов. Игроки без спешки и суеты планируют свой ход, раздавая подчиненным приказы и ЦУ. После нажатия кнопки "конец хода" в игре вдруг образуются и суета, и спешка. Оказывается, что время, потраченное на обдумывание действий, электронный соперник тоже не терял даром! Далее Combat Mission моделирует шестьдесят секунд реального времени, секунду за секундой. Вмешиваться нельзя, только смотреть.

Смотреть, между прочим, есть на что. Вид сверху, вид из глаз командира танка, вид со стороны нападающих немцев... Обитатели CMBB обладают собственным интеллектом, который направляет их действия даже без прямых приказов. Теоретически можно ни разу не тронуть рычаги управления — и одержать победу. Боевые подразделения самостоятельно выберут цели, исходя из доступного им понимания ситуации, найдут пути укрытия и, когда станет совсем жарко, обратятся в паническое бегство. Полная автоматика!

В-третьих, в CMBB более или менее человеческий интерфейс управления. Запрограммировать действия подразделений на 60 секунд вперед не представляет особенного труда. Все старания игрока находят визуальное подтверждение на игровом поле, и обычного для таких сложных игр чувства беспомощности перед лицом превосходящих сил интерфейса не появляется.

Последний элемент головоломки, с которого в другое время стоило бы начать, — чудовищный реализм и внимание к деталям. В создании и тестировании игры принимали участие историки из разных стран, величайшие зануды всех времен и народов. Именно эти люди пишут разработчикам игр вроде Panzer General, Close Combat и "Противостояние" письма на 12 страницах с перечислением неточностей, несуразностей и откровенных глупостей, которыми полны эти "полностью

Разработчик	
Battlefront.com	www.battlefront.com
Издатель	
CDV	www.cdv.de

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 6х CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.



Расстановка сил перед боем — чрезвычайное важный период в жизни каждого поклонника CMBB. Благодаря "честной" системе видимости каждый холмик приобретает стратегически важное значение.



"Когда отряд вошел в город..." Живых защитников уже почти не осталось. За каждой надписью красным "eliminated" — маленькая трагедия.



Несколько щелчков мыши — и командир танка получает исчерпывающие инструкции на ближайшие 60 секунд. Не факт, впрочем, что он сумеет выполнить приказ. Ситуация на поле боя меняется порой непредсказуемым образом.



Этот скромно одетый человек с биноклем в руках представляет для соперника великую опасность: это наводчик 280-миллиметрой артиллерийской батареи. В его власти жизнь и смерть сотен людей.

достоверные" проекты. Настоящие варгеймеры — маньяки реализма. Дай им волю, они запретят командирам "летать" над полем боя ("в настоящей войне командование использует бинокли, карты и донесения!") и уберут с экрана любые условные обозначения ("в настоящей войне цели определяются на слух и глаз, а о потерях можно только строить догадки!!"). Разумеется, получившийся продукт невозможно будет назвать игрой, а добившиеся своего варгеймеры счастливо заснут на клавиатуре от усталости и счастья.

Combat Mission — результат разумного компромисса между требованиями хардкорных игроков и привычками любителей хороших стратегических игр. Здесь местоположение вражеского танка может выдать звук двигателя, небольшой холм помешает как следует разглядеть цель, каждый выпу-



Вам только кажется, что в воронке сидит один человек. На самом деле их 8, причем один из них ранен.

щенный из ствола снаряд отправляется в сложнейшее баллистическое путешествие, а на программном обеспечении расчета повреждений брони можно сделать неплохую диссертацию. Здесь состав бронетехники и артиллерии выбирался исходя не из персональных предпочтений разработчиков, а в строгом соответствии с Tables of Organization and Equipment каждой воюющей стороны. Здесь неожиданная автоматная очередь заставит людей броситься на землю в поисках укрытия, а попавший под минометный обстрел отряд вряд ли сможет продолжать бой — система расчета морального состояния Combat Mission работает безупречно. Здесь ветер раздувает огонь, и стелются над полем черные столбы дыма. Несмотря на эпический масштаб некоторых сражений, игра ведет учет каждому патрону и гранате самого зеленого новичка-пехотинца, а всякого лейтенанта зовут по имени.

Но для того чтобы получить удовольствие от игры, вовсе не обязательно принимать во внимание все эти и сто миллионов подобных тонкостей. Combat Mission, как кочан капусты, состоит из множества слоев. Каждый игрок откусывает ровно столько, сколько по силам проглотить, и тарелка никогда не оказывается пустой. Даже не буду пытаться сделать вид, что являюсь специалистом по военной истории или большим ценителем варгеймов. Но эта игра — нечто особенное, потому что кроме таблиц и цифр в ней есть душа. Играть в нее — все равно что бродить по супермаркету в "топовой" сноубордистской куртке Burton. Она, конечно, спасает от холода, когда ты тянешься в холодильник за обезжиренным йогуртом, но куда сильнее греет мысль о том, как хорошо в ней могло бы быть на развалинах "Приюта 11".

И еще. Ни одна, пожалуй, игра не вызывала у меня такого желания узнать больше про описываемые места, сражения, действующих лиц. Хочется понимать, что скрывается за этими обозначениями, почему все на поле боя происходит именно так, а не иначе. Не обычная любознательность, скорее единственный путь выживания в игре. Но местные знания — свободно конвертируемая валюта. Эксперты по секретным трюкам Tony Hawk's Pro Scater 3 или специалисты в области магических заклинаний Morrowind по сути забивают себе голову ерундой, вторичным сырьем. Греет мысль, что в Combat Mission все — натурпродукт.

КАК ПРАВИЛЬНО

Нисколько не беспокоюсь о тех, кто уже поиграл в Combat Mission: Beyond Overlord. Эти люди либо уже наши, либо безнадежны. В любом случае они разберутся сами. По-настоящему волнуют судьбы еще не определившихся.

Дело в том, что не все сценарии Combat Mission одинаково играбельны. Некоторые из них могут показаться нам, неспециалистам, слишком сложными или занудными. Кто знает, как сложились бы мои отношения с игрой два далеких года назад, если бы провидение не подсказало мне выбор самой правильной миссии для успешного старта. Теперь вот и вам хочу дать несколько банальных советов.

Не пытайтесь сразу же играть "операции", это высший пилотаж и очень долго. Не стоит прибегать к услугам генератора миссий — вы запутаетесь на этапе приобретения и расстановки сил и вряд ли доведете дело до конца. Выберите для начала небольших размеров сценарий — ходов на 10-20. Пусть он не будет однообразным — только танки или только пехота, пусть там будет все сразу, но в небольших количествах. Вам должно нравиться место, где проходит сражение. Например, я не переношу зимних пейзажей.

Когда сценарий будет определен, самым внимательным образом прочитайте его описание. Не стоит искать глазами строчку "mission objectives". Очень важно понимать, что происходит за рамками данного конкретного боя, который занимает на самом деле не более 30 минут "моделируемого" времени.

В первый раз не стоит заниматься расстановкой сил на поле боя. Положение войск по умолчанию, может быть, не оптимально, но зато отвечает сценарию и внутренней логике происходящего, о который вы пока не имеете никакого представления. Один и тот же сценарий можно переигрывать потом множество раз, и всегда с новым результатом.

При этом важно познакомиться с каждым подразделением. Пусть этот процесс станет для вас ритуалом. Я знаю, как мы играем в игры. Мы обводим рамкой группу юнитов наиболее угрожающих размеров и отправляем их в бой. Забудьте, забудьте об этих привычках! Скромно стоящий офицер с биноклем может оказаться наводчиком, который в состоянии вызвать такую МАССУ огня, которая не снилась батальону танков. Обратите внимание на численность отрядов, их опыт, физическую кондицию. Отмечайте пулеметчиков и минометчиков, противотанковые расчеты — это очень важные ребята. Один пулеметный взвод, расположенный в стратегически важной точке — на втором этаже каменной часовни, держал превосходящие силы противника вплоть до подхода подкрепления.

Очень важно понимать, что на самом деле наблюдают ваши подчиненные. Нам сверху, понятное дело, виден каждый кустик на территории противника. Но выберите ваш замечательный Т-34, нажмите TAB, нажмите "1" и... вы увидите степь да степь кругом. Сплошные холмы и леса. Противник, который, казалось бы, вот он, рядом, на самом деле надежно скрыт капризами рельефа.

А, вот еще. Не поленитесь изучить встроенную подсказку и установите всякие графические "вкусности" и вспомогательные сообщения на максимум. Мне очень помогает информация о том, как себя чувствует каждый мой отряд, куда именно попал бронебойный, кто имеет наглость обстреливать моих минометчиков и насколько сильно повреждено здание, в котором окопались фашисты. Вдруг оно скоро рухнет?

Когда все приказы будут отданы, а 60-секундный ролик отыгран, вы ощутите только одно желание: немедленно нажать кнопку "Done" и приступить к исправлению ситуации. Остановите себя — торопиться некуда. В некоторых сложных партиях я последовательно просматривал "видео" для каждого фланга, для каждой группы своих войск. С одного раза невозможно оценить происходящее во всех деталях. Не спешите. Особенно трагические моменты (танковые бои!) рекомендую прокручивать "от первого лица" (TAB, "1").

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Особенное, сравнимое только с хорошей шахматной партией удовольствие — обмен ходами по электронной почте с человеческим соперником. Не пытайтесь искать себе противников в местах обитания старых поклонников Combat Mission — закатают в асфальт. Один ход в день, без суеты, чтобы было время обдумать каждый свой приказ, изучить в деталях каждый фрагмент 60-секундного клипа, — и вы отправляете файл в Интернет-неизвестность.

Итак, если вы сделали все так, как я попросил, минуло двенадцать ходов, а вы все еще чувствуете надежную связь с реальностью, то... извините. Я сделал все, что было в моих силах. Сдайте оружие, документы, погоны. Возвращайтесь домой. Остальные — здравствуйте!

P.S. Автор выражает признательность одному замечательному читателю и просто очень хорошему человеку за помощь и прекрасную партию в CMBB.

BEAM BREAKERS
www.beambreakers-online.com

Футуристическая аэромобильная неигра



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,2
Сюжет	1
Музыка	4
Звук	3,5
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Культовая, реактивная, бесценная фантазия, брошенная своими создателями на полпути. В итоге – провал.

Город живет музыкой. Именно поэтому к встрече с Beam Breakers я готовился с максимальным старанием. Из устремленной в поднебесье стойки для CD были извлечены Implode от неповторимых Front Line Assembly и четырехдисковый ультрараритет End of Line от классиков жанра Klinik. По просьбе нежно светящегося бирюзой циферблата, твердившего мне о трех часах ночи, к указанным выше альбомам был добавлен Dead Cities концептуальных Future Sound of London.

ГОРОДСКАЯ ТОСКА

Михаил БЕСКАКОТОВ

Предполагалось, что такая подборка покроет всю гамму эмоций и настроений, ожидаемых от путешествия по Нео-Йорку. Подумалось: Bladerunner. Рассчитывал, что дело пойдет хорошо, что, окончательно привыкнув к неоновому плясу на третьей космической, не смогу удержаться и поставлю аккомпанементом что-нибудь ураганно-техногенное от лейбла Staalplaat. А то и вовсе заведу Remanufacture от Fear Factory.

Странно, но меня ни разу не посетила мысль оставить включенным звуковой ряд от Similis. И действительно: через сто семьдесят лет нечто подобное оригинальному саундтреку Beam Breakers будет крутиться на каждой привокзальной площади. Вот увидите. Но это вовсе не значит, что, за неимением альтернативы, мелодиям из игры нужно предпочесть тишину. Впрочем, пока на дворе начало двадцать первого века, заурядные мотивы далекого будущего звучат вполне свежо, местами — весело.

Считайте, почти похвалил.

Разработчик	
Similis	www.similis.com
Издатель	
JoWooD	www.jowood.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16+ Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX-совместимая звуковая карта, DirectX 8.1, 500 Мбайт на жестком диске.

ОБЩЕПИТ

Из неярких, маслянистых разводов однопользовательской кампании на нас пучеглазо глядит зануда-работодатель. Такие подозрительной внешности субъекты прозябают в подворотнях сегодняшнего Нью-Йорка, торгуют подержанными пылесосами и готовы удавиться за рупь-двадцать. Судя по выражению лица — форменный неврастеник и дегенерат, на лбу написано, что доставит массу неприятностей.

На поверку наш харизматичный предприниматель оказывается не таким уж пропащим: уютно пристроился заведующим небольшой преступной группировки, свел знакомства с воротилами местного пищепрома, а по выходным развлекается нелегальным стрит-рейсингом. Не то чтобы совсем состоявшийся человек или уважаемый мафиози, но и подряжать нас на торговлю пылесосами не собирается...

Все куда серьезнее: нам суждено доставлять пиццу. Пиццу с ветчиной, пиццу вегетарианскую, пиццу с грибами, пиццу "Маргарита" и даже пиццу "Конго-Фури". Не с целью последующего карьерного роста, а просто так. На протяжении доброй половины игры. Утрирую, конечно, но поймите правильно: ожидая чего-нибудь на уровне войн корпораций, андерграундных технофриков или, в худшем случае, ничем не отягощенных адреналиновых заездов, предлагаемые нам курьерские забавы всерьез воспринимать нельзя.

Возражения вроде "это только завязка!" не принимаются. Испорчу вам сомнительное удовольствие, признавшись: развязка не лучше.

Ну да ладно. Кое-какие записи подсказывают, что ничего не поделаешь — нынче в моде именно такие "сюжеты". А что, собственно говоря, сюжет? Обыкновенные приключения Корбена Далласа в коробке из-под пиццы, негусто разбавленные асоциальной деятельностью в местах общественного питания. Эка невидаль!

Еще, бывает, закажут нам одолеть какого-нибудь негодяя. Уподобившись Покрышкину, приходится носиться по кругу за вражеским пепелацем и отрешенно жать кнопку "action". Важно отметить, что при этом наше взаимодействие с жертвой покрыто мраком тайны. Визуализация воздушного боя... как бы помягче выразиться... отсутствует. Мне почему-то кажется, что Корбен наш Даллас, пыжась изо всех сил, всего лишь мечет в неприятеля обертки от карамели "Театральная", показывает язык и пускает в окно прицельные ветры. Поверил бы в элементарный таран, но таран так не выглядит. Автомобили, даже дружные с антигравитацией, так себя не ведут. И зачем использовать кнопку "action" в придачу?

В общем, неубедительно вышло.

Верх маразма выглядит так: нам поручают промчаться по улицам города, сбивая пузом фонарики из желтой пластмассы, а мы должны верить, что обезвреживаем радары неприятельской системы наблюдения.

ЗАВОДИ, ПАЛЫЧ!

Ну и, конечно же, гонки. Обойтись без них у Similis не получилось бы в

Управлять трафиком — увлекательное занятие. Стараясь избежать столкновения с нашим экипажем, встречные автолюбители рассыпаются по сторонам подобно стае экзотических рыб. Это удается им далеко не всегда.



Корбен, помаши ручкой дяде-фотографу!





Забыв отключить опцию Driving Assistance, гоняясь, вы систематически будете наблюдать нечто подобное. Жуть и кошмар. Как можно после такого поверить, что город сделан не из картона?



Подножье Нео-Йорка пребывает в крайне запущенном состоянии. Там, где раньше ходили клерки в костюмах с иголочки, протекают сточные воды и дымятся остатки неудачливых аэромобилей.

Китайский квартал. Через разномастные украшательства бывает невозможно протолкнуться в час пик.





Перед вами воплощение передовой конструкторской мысли Нео-Йорка — полицейский грузовичок. Своими изящными формами он несет мир и спокойствие на улицы Гарлема.

Мнение об игре

"Все вложенные в графику усилия не имеют никакого значения, если в игровом процессе отсутствует элементарная оригинальность", – утверждает Юрос Жожич (Uros "2Lions" Jojic), обозреватель сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)**. Финальный рейтинг: 60/100 баллов. Мы как никогда солидарны.

любом случае. Более того, есть подозрение, что кутерьма с сюжетом была наспех прикручена к самодостаточному, но ничтожно короткому режиму Championship по настойчивым просьбам жадного к features издателя JoWooD. Кольцевые заезды есть и в рамках кампании, но одна только мысль о том, что придется снова слушать нравоучения пресловутого торговца пылесосами, заставляет воздержаться.

А в чемпионате все простенько, никаких излишеств, аскетизм как он есть. Носимся по Большому Яблоку, подныриваем под аэромобили нерасторопных обывателей, завоевываем пачками первые места. Противники (и снова невменяемые рожи) рады оказать достойное сопротивление, но это получается у них из рук вон. Единожды вырвавшись вперед, можно успешно финишировать первым, даже собрав по пути десяток столбов.

Все это было бы безумно весело, если бы не было так скучно. За кольцевыми маршрутами не видно Города. Путешествия от чекпойнта к чекпойнту вгоняют в смертельную тоску после двух, максимум — трех попыток. Еще есть Survival Mode, но о нем ни слова. Ибо о покойнике либо хорошо, либо никак.

Важно понять: игры нет. То есть игры в привычном понимании этого слова. Говорим "игра" — подразумеваем либо захватывающий сюжет, либо адреналиновую динамику, либо головоломную задачу. Если очень сильно повезет, все эти элементы встречаются вместе и кружатся в изящном танце, не пуская нас на работу, в институт и даже перекусить в ближайшую пиццерию (опять ненавистная пицца...).

Beam Breakers же — плохая игра. Никакая игра. Не игра это вовсе. Нас раздразнили перспективой почувствовать себя Декардом, а потом взяли за шиворот и засунули в шкуру Корбена, милого. Посадили в импровизированный Центр Управления Полетами богомерзкую Миллу Й. в облике зеленоволосого кретина, всучили баранку и выставили вон из нашей мечты, понимаете?



На улицы города опускается ночь. Катайтесь хоть сутки реального времени — темнее не станет. Ночь будет все прибывать и прибывать...

PLASTIC TREES

Вы скажете: легче легкого издеваться над игрой, в которую вложили силы и, скорее всего, душу десятки людей. Нелегко, тем более над Beam Breakers, имевшей все шансы состояться. Все выглядит так, как будто разработчики выложились на полную катушку, создавая чарующий мегаполис будущего, и у них просто не осталось сил наполнить его жизнью. Наверное, так все и было, ведь идеи для Beam Breakers лежат на поверхности — стоит только протянуть руку.

Продолжая искать отсутствующее откровение, запускаю Observation Mode, последний доступный режим.

Небоскребы, дотянувшиеся до облаков, совершившие побег от приземистых девятиэтажек. На форсаже прыгаю из верхнего ряда, разрывая трафик в клочья. Ныряю в поток аэромобилей. Продираясь сквозь бесконечные металлоконструкции, оказываюсь в China Town. В ушах гудит, поет Город — из колонок доносится невразумительное шипение. Ослепляют бесчисленные огни, тысячью оттенков рисуя портрет гигантской автомагистрали, — на экране мелькают нечеткие текстуры...

Сколько можно домысливать, самостоятельно оживлять мертвые декорации будущего той волшебной, взрывоопасной энергетикой, так знакомой нам по Fallout и Deus Ex?..

В "МОЛОКО"

Сидя в окружении неуместных компакт-дисков с музыкой, битый час пялюсь на главное меню игры: не дает успокоиться фактическое отсутствие нормального сингл-режима. Представим на минуту, что по злой случайности авторы забыли добавить опцию "свободный полет". Что остается в таком случае? Пустота. Голый недосингл, у которого даже не хватает сил заниматься саморефлексией. Но и тогда приходится испытывать к Beam Breakers человеческую жалость и плохо скрываемое сочувствие... По-другому не получается. Живы в памяти отзывы пана Станислава о "Солярисе" Тарковского. Подобные эмоции выразил бы Бегущий-По-Лезвию, случись ему увидеть Beam Breakers...

Друзья, пересмотрите Bladerunner. Перечитайте Дика (Fillip K. Dick). Прогуляйтесь по ночному городу под тревожные, неземные звуки компиляции Clash от Holger Czukay и Dr.Walker. Отдышитесь. Затем откройте майский номер любимого журнала на странице 58. С чувством и расстановкой прочитайте превью, посвященное Beam Breakers. Прогоните от себя низменную суету игроиндустрии и навязчивое желание горы релизов. Последуйте совету Фрага: взгляните одним глазом на мираж реальности завтрашнего дня. Остановитесь на демо-версии. И мечтайте, мечтайте о мегаполисах, подпирающих небосвод силовыми полями. Мечтайте вволю! Одновременное, осознанное желание тысяч людей когда-нибудь обязательно материализуется.

THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES

http://thegladiators.arxeltribe.com

Action/RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,7
Сюжет	2,8
Музыка	3,9
Звук	4,1
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,8

Почти необременительное околостратегическое удовольствие без особых претензий на. Подобного в ближайшее время будет много - надо, как мы уже говорили, воспитывать в себе привычку.

Gladiators имеет к аббревиатуре RTS точное такое же отношение, какое shagadelic superspy Остин М. Пауэрс — к внешней разведке. Сегодня в вашем CD-гараже — не строгий черный "Бентли" Medieval и не заляпанный благородной грязью "Хаммер" Combat Mission. Их место занимает Le Shaguar, по очевидным причинам замаскированный вместо Юнион Джека под французский триколор. Тоже ведь жанр.

ГЛАМОРАМА

Андрей ОМ

Или вот еще метафора, замечательно подходящая и ко всей сегодняшней индустрии в целом: роллеркостер, русско-американские горки. Вы мчитесь по рельсам, исправно визжите в предусмотренных дизайном местах и знаете, что ничего плохого случиться не может — уплочено. Развлечение продолжается ровно до того момента, пока вы не начинаете позевывать, после этого роллеркостер скоропостижно заканчивается, и начинаются титры. Хорошего во всем этом мало, и по завершении Gladiators в голове пользователя остается точно такая же чугунная пустота, как на выходе из синематографа, где демонстрировался очередной спродюсированный Люком Бессоном "фильм".

СВЯЩЕННЫЙ ГОРИЗОНТ ВИДИМОСТЕЙ

Игра несется вперед по военно-грузинской магистрали сторилайна: инопланетный пипл жаждет максимально брутальных зрелищ, швыряя нас с арены на арену: по одной, значит сказать, гуляют пингвины, на другой произрастают джунгли, и т.д. Публика рукоплещет кровавым финским баням, а комментатора явственно одолжили у World Wrestling Federation — питомника, если кто не знает, зверолюдей типа Дуэйна "The Rock" Джонсона. "А сейчас гуманоид с Земли и его голографические друзья должны выбить врага из развалин!" Должны — выбьем, г. вопрос. Красок на экране при этом столько и таких, что играть приходится, по-лукичевски хитро прищурясь. Все вопросы решаются в ураганах буйных спецэффектов — даже употребление банальной аптечки обставлено с таким цветомузыкальным пафосом, которого менее расточительной игре хватило бы на гибель финального босса. Плюс ко всему, если вы когда-нибудь задавались вопросом, каково земное предназначение шейдеров, знайте: они нужны исключительно для отображения воды в Morrowind и вот в Gladiators.

При всем том арены устроены столь незамысловатым образом, что думать головой на них совершенно не надо: пункт "А" соединен с пунктом "Б" единственной прямой, а за отказ насильно проявлять воинскую смекалку и взбираться на расставленные в нужных местах тактические высоты пользователь бывает нещадно бит электрошоком, как несчастные четвероногие друзья академика Павлова. "В Бобруйск ездил? Ездил в Бобруйск, скотина?" — безмолвно, но свирепо вопрошает нас игра Gladiators, хлещет по щекам и травит толпами представителей противоположной расы.

К такому обращению с собой, равно как и к диковатым внутриигровым закономерностям, привыкаешь довольно быстро: если посреди невинной лужайки лежит power-up, значит, в момент его взятия со всех сторон прибежит оппозиция. А что, нормально. Искусственного интеллекта и минимальных навыков путенахождения ни у кого здесь нет (равно, впрочем, как и у питомцев WWF), но так даже веселее — телевикторина ведь, помните?

ПРИЗ В СТУДИЮ

Используй мы "высоколитературный" формат подзаголовков, как в непревзойденной "КнигеИгр", эта часть повествования называлась бы "Будни на скотобойне, или How to operate with a blown mind". В режиссуре и предначертанности действа есть, оказывается, свои положительные стороны — в точности как и балагану WWF, Gladiators не откажешь в зрелищности.

"Чужие", форменные "Чужие"! Вот орда утыканных полигонами монстров мчится на отряд наших коммандос. В голове последних срабатывает триггер "стреляй!" — и начинается светопреставление. Другой ракурс: волны монстров разбиваются о подножие нашего стронгхолда. Красиво. Зло. Быстро. К вопросу, кстати, о тактике — она здесь специфическая и тоже весьма отдающая "Полем чудес". Дело в том, что местные юниты — легко расходуемый и быстро восполняемый ресурс, дорожить которым не только глупо, но и опасно. В резиновую рамку помещается за раз только два десятка голов, остальными управлять совершенно невозможно, — оставить эту военную интеллигенцию без присмотра означает ее угробить.

Поэтому вы бросаете на тяжело укрепленную враждебную базу отряд

Разработчик	
Eugen Systems	www.eugensystems.com
Издатель	
Arxel Tribe	www.arxeltribe.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования

Windows 95/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 6x CD-ROM..

Мнение об игре

Радуется рецензент **Adrenaline Vault (www.avault.com)** Райан Маккефри (Ryan McCaffrey): "Gladiators так же проста в обращении, как аркадный автомат в торговом центре. Наметанному глазу сразу становятся заметны многочисленные заимствования из классики: так, наш герой повадками и даже внешним видом (обратите внимание на прическу!) похож на Таню из Red Alert". Хмъ.

за отрядом своих омоновцев: с гибелью вражеского предводителя игра заканчивается вашей победой. Сотня павших соратников в обмен на жизнь главгада кажется вполне удачной сделкой — особенно если учесть, что публике нравятся массовые бойни. Подобная шиза приносит в Gladiators совершенно неожиданную свежесть: там, где раньше нужно было мучиться и придумывать, извините, тактику (было до революцыи такое слово), сегодня вы собираете в кучу побольше солдат и смотрите, что из этого получится. Вскоре после начала разрешают пользоваться военной техникой, но и здесь тактические экзерсисы исчерпываются вышеописанным.

И как будто не было последних лет. И как будто только вчера вышла новаторская игра Command & Conquer...

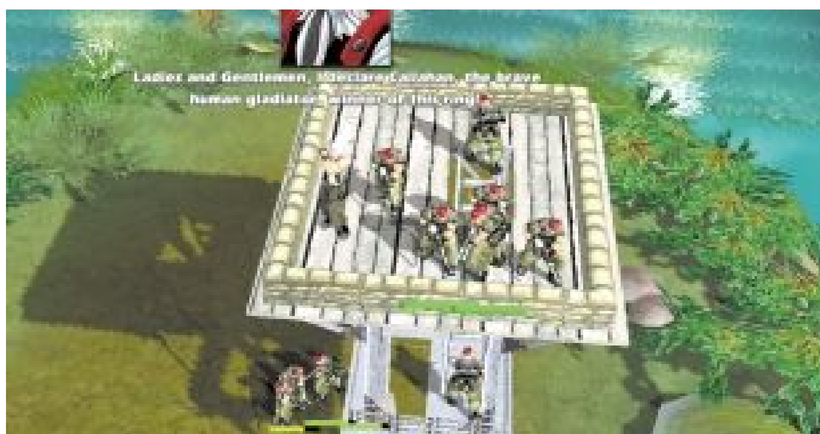
МНОГОНОГИЕ УРОДЫ

А баланс... ну что баланс? Человеком быть интереснее всего. Членистоногие уродцы (их коллективную фамилию по паспорту вы все равно не запомните) излишне полагаются на свои конечности и самоубийственно рвутся в ближний бой — всяк, понятно, хочет быть зергом, но сколько-нибудь осмысленно ими управлять крайне затруднительно. Итог — кладбище домашних животных в первые же секунды боя. Чугунные войска под командованием анонсированного в нашем сентябрьском первовзгляде Максимикса страдают некоторой заторможенностью реакций, малочисленностью и излишней мощью — все это совершенно не весело и похоже на богом забытые Полностью Трехмерные вроде Earth 2100.

Интересное, кстати, наблюдение: по духу и настроению Gladiators очень сильно напоминает своих издателей, зарисовки из жизнедеятельности которых мы предлагали вашему вниманию в ECTS-номере. Игра лезет к вам целоваться, пытается надеть себе на шею совершенно не предназначенные для этого предметы и неумолчно хохочет.



Теоретически, в густой траве можно прятаться. На практике противникам плевать на такие мелочи — убивают вмиг.



Бог с ними, с моделями — посмотрите на воду и отражения. Все обсчитывается в реальном времени!



Как только поголовье нашего взвода достигает двадцати штук, игра быстро находит на выскочку укорот: гады будут прессовать стронгхолд до тех пор, пока существенно не проредят наши ряды.



AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

www.americasarmy.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	любая
Графика	4,8
Сюжет	4,6
Музыка	3,5
Звук	3,8
Управление	4,3

4,6
ИНТЕРЕСНОСТЬ

Самый серьезный и провокационный тактический шутер по ту сторону однопользовательского режима. Бесплатный. Спокойный. Аддиктивный.

America's Army от доблестной America's Army содержит массу витально необходимых здоровому тактическому шутеру составляющих: от крайне унизительных процедур регистрации и присвоения личного позывного (в случае вашей гибели — тяготы службы, неуставные отношения и т.п. — на крохотном армейском сервере в далекой Алабаме одну половинку пластинки с этим именем отправят правительству, а другую вложат вам в рот) до выполненных с большим знанием дела гауптвахты и инструктора по прозвищу "Жажда смерти".

НЕСКОЛЬКО ХОРОШИХ ПАРНЕЙ



Фраг СИБИРСКИЙ

Не хватает только Джека Николсона в роли полковника. Как бы мы с вами и дальше жили без материнской опеки US Army — решительно не представляю. Поскольку America's Army: Operations (AA) вплоть до версии 1.3.0 распространяется даром, то в теории все игроки, бесплатно отхватившие высокобюджетное пирожное на движке от Unreal Warfare и с умопомрачительной многопользовательской поддержкой (да еще и изготовленное людьми, каждого из которых с превеликим удовольствием взяли бы на роль консультанта любого спецназовского шутера: в титрах у AA сплошь доктора военных наук, один генерал и пара полковников, а уж всяких там лейтенантов и капитанов вообще как грязи), должны безропотно мириться с сопутствующими их сверкающей военно-полевой карьере неудобствами.

Разработчик и издатель
Краснознаменная Армия США www.goarmy.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 766 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой аппаратного T&L (рек. GeForce3 с 64 Мбайт ОЗУ), 690 Мбайт на жестком диске, модемное соединение с Интернетом не ниже 56 Кбит/с.

А еще надо сказать спасибо непрерывно извергающемуся с экрана потоку лютой пропаганды да ползанию на брюхе по чернозему тренировочного лагеря в направлении усвоения высоких ценностей! Могли бы ведь и вовсе утопить на переправе через ледяную реку, использовать в качестве мишени для метания ножей, поселить в яму со змеями или проделать еще какой дружеский фокус из арсенала к/ф вроде "Цельнометаллической оболочки". К счастью, здесь US Army особо не лютует, ограничиваясь неусыпным контролем над каждым ударом сердца рекрутов и драконовскими мерами по насаждению идеалов Командной Работы и соблюдению Солдатской Чести. И самое страшное, что вам грозит, так это превращение в парадную машину с механической четкостью движений — строевого робота, органически неспособного более к игре во Flashpoint, GlobalOps или Battlefield 1942.

ВОЛОСЫ

Устанавливая 690 Мбайт AA на жесткий диск, вы уподобляетесь подопытному животному, нещадно терзаемому электричеством за выстрел в командирскую спину (ни-ни!), пассивное ведение боя (еще одно ни-ни!) или, упаси боже, творческие индивидуальные действия (ОГРОМНОЕ ни-ни!). Проведя месяц-другой в липкой паутине RoE, CE (Combat Effectiveness; зависит главным образом не от ваших боевых умений, а от прилежного соблюдения субординации) и HS (Honor System; изящный эвфемизм для соревнования "Кто быстрее всех станет лучшим другом Большого Брата". Подробности — в колонке Олега Михайловича), идеальный боец America's Army будет представлять собой предельно жалкое зрелище в нормальном и коммерческом тактическом шутере: медленное, неуверенное, судорожно ищущее вышестоящего начальника млекопитающее. А куда денешься? Не справляющихся с системой HS навеки изгоняют со всех приличных серверов. Не соответствующих требованиям CE — просто-напросто убивают. Руками соответствующих.

Но, как ни странно, еще во время обучения (полное ознакомление со всеми таинствами войск США не очень-то требует отведенных под это дело недель и месяцев. Если честно, то на постижение вышеупомянутых таинств уходит семь, от силы восемь минут. Сдать нормативы, сдать на парашют, сдать на снайпера) становится ясно, что вещь получилась отличная. Кругом сплошной похорошевший и весьма детализированный Flashpoint с нормальной реализацией замкнутых пространств, в руках — до глубины души впечатляющая огне-

стрельная единица. Оружейный этап тренировки — это пьянящий, как говорится, коктейль из Hitman: Codename 47 и суперигры Deer Hunter. Не спеша подбираем инструмент по руке, придирчиво осматриваем каждую коробочку с патронами. Выданную М-16 может заклинить; ее можно частично разобрать и выщелкнуть перекосившийся патрон; гильзы с тяжелым стуком осыпаются под ноги, а со ствола через регулярные промежутки времени срываются восхитительные трассирующие; помимо всех предохранителей и переключателей, винтовка снабжена еще и прицельной рамкой, каковую следует красиво откинуть перед стрельбой из подствольного М-203.

Пули М-249 SAW с хищным визгом рвут землю вокруг прячущихся одна за другую картонных мишеней, Barret оглашает поросшие соснами склоны не грохотом даже, а могучим первобытным ревом. Имеется пять способов использования самой обыкновенной осколочной гранаты: ее можно мягко катнуть под ноги, можно дернуть из адской машинки чеку и хладнокровно выждать, дабы осколки поразили все живое с верхней точки сложной траектории броска... У дымовых гранат и ослепляющих хлопушек своя специфика. Виртуальным телом тоже учат владеть преизрядно: нырки, подкаты, комплексные переходы из бега в положение лежа и из прыжка в полуприсед. Не человек, а торпеда, сущая торпеда. Ах да, ни один из закрепленных на огневом рубеже и полосе препятствий навыков вам в сетевых баталиях не пригодится, но все равно эффектно. Там другие навыки. Точно выстрелить удается только из положения лежа, согласовав нажатие спускового крючка с ритмом дыхания, амплитудой колебаний ствола, освещением, уровнем фонового шума и местоположением командира. Вот так-то. Combat Effectiveness уверяет, что, прежде чем стрелять, боец обязан обратиться в камень, в монолитную скалу... Скоростные трюки, исполняемые под окрики инструкторов, — не более чем показуха.

Мнения об игре

"Вы обратили внимание, что эти террористы выглядят в точности как Ладен и Кастро? Вам не приходило в голову, что эта игра – замаскированная программа по подготовке правительством США элитных наемных убийц и лучшие игроки в АА будут усыпляться, вывозиться за границу и использоваться в силовых акциях во всех уголках мира?" Прав, абсолютно прав некто Варгас (T.F. Vargas), форум сайта **Flashpoint Legacy (www.flashpointlegacy.com)**! Вот почему ВПК напоследок предусмотрительно позаботился о собственной позорной демобилизации...

"Поначалу я сомневался в возможностях бесплатной игры, разработанной ПРАВИТЕЛЬСТВОМ США, исходя из некоторых прежних увлечений упомянутого правительства (кхм, Вьетнам, Панама, кхм), но в этот раз Большой Брат не подвел меня. Собственно, АА – лучший военный шутер, что я видел в своей жизни. И я уже упоминал, что он бесплатный?" – заходится в трансе Ян Арк (Yan Ark), сайт **Game Invasion (www.gameinvasion.com)**.

ВОЙНА В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

В бою все участники двигаются неторопливо и плавно, словно бы находясь под водой. На ходу они производят математические расчеты, перемещаются в странных и неудобных позах, стремясь на момент открытия огня занять самую неожиданную для противника позицию. У сработавшихся мастеров все расписано железно: еще визжит первый рикошет, а отряд просто исчезает, рассыпается, превращается в тени; кто-то невероятным образом оказывается высоко на перилах моста, под прикрытием опоры, кто-то распростерся под колесами грузовика с пулеметом наизготовку, кто-то запаливает дымовую шашку, кто-то заслоняет своим телом уходящего под прикрытием дыма лидера. Назначены сектора обстрела, в густом дыму свои опознаются по условным знакам, подаваемым на языке жестов (другой возможности отличить силуэт от силуэта нет, а участь убийц своих здесь просто непередаваемо ужасна), Honor System давится очками, назначенными за выдающиеся заслуги в области командной взаимовыручки, стойкости духа и осознания своего места в Большой Системе, очередные и внеочередные звания сыплются быстрее, чем в "Звездном десанте" товарища Верхувена.

Этот мрачный профессионализм просачивается в каждый шаг, поворот и вздох очередного Райана (на серверах America's Army ТЫСЯЧИ Райанов), и происходит ужасная вещь: на всех сетевых островках игроки действуют единообразно, согласно учебникам пехотной тактики; АА превращается в титаническую битву натренированных зомби. Что, скажем, в Battlefield 1942 случится не раньше, чем небо упадет на землю. Вытянутый на свежий тихоокеанский воздух киборг из АА — не более чем блестящий винтик, он не окажет сопротивления. Но когда все винтики на своих местах, американская военная машина функционирует с несколько зловещей эффективностью...

Интересно, это только у меня морально-этический дуализм America's Army периодически вызывает припадки истерического смеха? Напомню, плохих в этом шутере нет — свои всегда будут чистенькими Американскими Солдатами, чужие же Американскими Солдатами не будут. Если прочитать брифинг для обеих воюющих сторон, то на протяжении всего задания вас не покинет чувство шизофренической раздвоенности. Поворачивая последний вентиль на всеми любимой карте Pipeline, предотвращаешь ли ты экологическую катастрофу или же, напротив, открываешь путь токсичным отходам? Нам говорят одно, им (в зеркальном отражении) — другое, но суть задания такова, что обе стороны быть хорошими никак не могут!!! Армия США настолько тупа, что не замечает изъяна этой гениальной системы: как бы ни завершилось сражение, US Army всегда будет наполовину в проигрыше.

Counter-Strike или Tactical Ops в данном отношении как-то честнее.

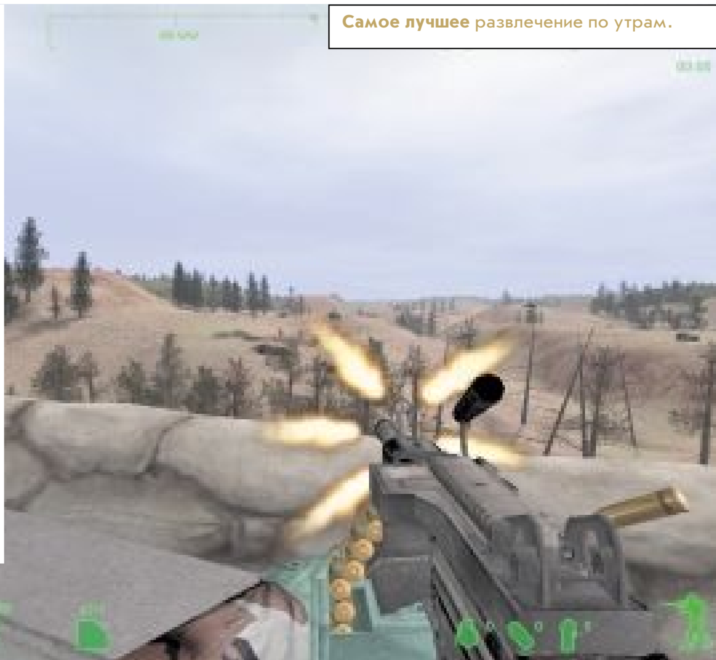
REMEMBER

Чисто многопользовательские тактические шутеры отличаются зыбким, ртутным, трудноуловимым геймплеем. Рассказ о них — не перечисление твердых положительных и отрицательных моментов, которые любой при желании может испытать на своей шкуре, а скорее квинтэссенция персональных воспоминаний, неповторимых и уникальных (вряд ли вам посчастливилось оказаться на одном сервере со мной под тем же самым ураганным обстрелом, когда израненный сержант вскарабкался по трубам, высадил стекло и от души покрошил гадов огнем, уложив всех троих... И в той маленькой войне на двоих, когда у него в руках была винтовка, а у меня — граната с выдернутой чекой, и он, пятясь, отступил, а я, скромный Airborne Ranger Sniper, швырнул гранату в окно и побежал в противоположном направлении, вы точно не участвовали). Можно ли в таких условиях дать АА (во многих отношениях действие там ближе к судебному триллеру, а не к тактическому экшену, ей-богу. Игра внутреннего накаливания) "Наш выбор"?

Конечно, можно! Просто Game.EXE страшно любопытно, что же все-таки будет, когда на смену счастливым попрыгунчикам из C-S повсеместно явятся суровые ребята с неподвижными лицами, оловянными глазами и многозначительно застывшими на спусковых крючках М-16 указательными пальцами...



Team killer! Привыкай к этой картинке, дружок. Тщательно привыкай..



Самое лучшее развлечение по утрам.

Первый боевой опыт. Между прочим, далеко не у всех бойцов АА имеются 56 Кбит/с, потому пинг идет в братоубийственную войну против пинга... лаг против лага... Добрых пятнадцать минут пребывания мордой в снегу настраивают, знаете ли, на подобные философские размышления.







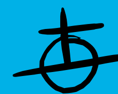
Сдайте на снайпера. Жизнь откроется вам с иной стороны...



Многие нетерпеливые молодые люди в АА предпочитают пулеметы.

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE
www.microsoft.com/games/combatfs3

Аркадный авиасимулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	нет
Звук	3
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Тривиальный развеселый симулятор для непритязательных владельцев мощных компьютеров.

Спешите видеть! Ловкость рук и никакого мошенничества: сейчас, на ваших глазах, безусловно лучший авиасимулятор уходящего, да что там, почти ушедшего года не получит заветного вымпела "Наш выбор". И это при том, что рецензент сначала хочет завысить оценку испытуемому, а потом и на самом деле завышает ее. Возможно, в процессе чтения вам может показаться, что в тексте вскрываются кое-какие недостатки игры.

РАК-РЫБА

Ашот АХВЕРДЯН

Знайте, что это вовсе не недостатки, а особенности. Нет, серьезно. Если не вспоминать о гипертрэшевых кошмарах Jane's Attack Squadron и Eurofighter Gold (может, правда, лишь приснилось?), то перед нами единственный авиасимулятор 2002-го. Единственный. Понимаете, это же Красная Книга, вымирающий вид. Я не каменный, у меня просто рука не поднимается ругать Microsoft Combat Flight Simulator 3 (далее CFS3) за то, что он неуверенно ходит, медленно соображает и, постоянно падая, ломает мебель. Лучше я буду водить его за руку, не задавать ему сложных вопросов, а сломанные стулья складывать на балкон. Ничего другого просто не остается.

ПРЕЛЮДИЯ И ФУГА

Коллеги, нас пришли развлекать. Первое, что мы видим, включив игру, это сценку у ангара. Камера летает вокруг да около гладко-полигонального человечка, пока тот проводит свой нехитрый досуг на затекстуренном поле: то приземлится на ящики, то спрыгнет с них, сядет на корточки, встанет, отряхнет штаны свои летные и, кажется, вот-вот заговорит на sim-диалекте... Все внеполетные меню разворачиваются на фоне этой пасторальной картины. И, знаете, это даже приятно, ибо внеполетная часть, скажем, "Ил-2" у ранимого меня развивает клаустрофобию.

Первое и самое главное, о чем надо знать еще до взлета: CSF3 суть аркадный симулятор. Тем, кому дорога максимальная реалистичность, лучше даже не отвлекаться от "Ил-2", иначе будут одни расстройства и печали. Конечно, в CFS3 кое-где встречаются остатки серьезности, присущей авиалинейке Microsoft. Например, процедура запуска двигателя требует кое-каких усилий, но игра с радостью сделает все сама, если вы нажмете на клавишу "E". Топливную смесь можно регулировать отдельно для всех имеющихся двигателей вашего самолета, но на эту функцию даже клавиши не назначены — если захотите, сделаете это сами, нет — и не надо. Приборы в виртуальной кабине почти нечитаемы, что тоже легко объяснимо: они так сделаны, чтобы не хотелось на них смотреть, это ведь по большому счету и не нужно. В общем, для тех, кому было скучно в "Ил-2", CFS3 станет достойным... наказанием.

Начнем с того, что летная модель тут очень странная. Конечно, она несравнимо проще, чем в "Ил-2", но это было понятно заранее и удивляться этому не стоит. Но вот то, что самолеты здесь по ощущениям едва ли не легче воздуха... да, к этой особенности надо привыкать. При взлете они отрываются от земли очень быстро и легко (да и разгоняются практически сразу). При этом пикируют крайне неохотно, да что там пикируют — нередко разогнавшийся истребитель наотрез отказывается снижаться даже тогда, когда ручка находится в положении "полностью от себя". Это придает некую остроту боевым миссиям, ибо большая часть последних — это атака наземных объектов. Так, уйдя в пике, вы должны быстро-быстро прицелиться и сбросить бомбу (если сидите в истребителе, то — единственную), пока самолет ваш не вышел самостоятельно из пике — а то загнать его туда второй раз не так-то просто. Зато сажать такую машину — раз плюнуть: на выравнивании крылатый агрегат едва ли не самостоятельно доводит вертикальную скорость до долей метров в секунду, поэтому касание получается нежным-нежным. А для того чтобы разбить самолет в таких тепличных условиях, нужно при посадке вести себя уж совсем бессовестно.

Да, все это при выбранной в установках "сложной" летной модели. Впрочем, основной упор разработчики делали явно не на эту сторону игры. Здесь главное — кампания.

MICROSOFT FLYING CIRCUS

Альтернативная история в последнее время тянет нам ручку так часто, что уже есть опасность забыть, что ж там было на самом деле. Итак, 43-й год, союзники против Германии. Выбираете национальность (немец, англичанин, американец, нужн. подч.), возраст, "амплуа" (истребитель или бомбер) и вступаете в стройные ряды.

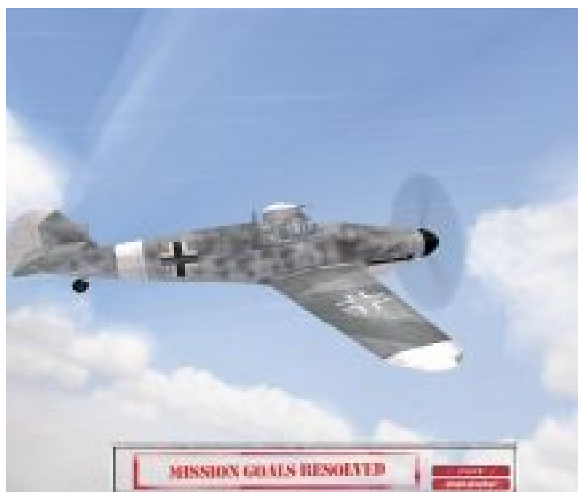
Единственная динамическая кампания весела, легка и ненавязчива. Между позициями, нашей и против-

Разработчик и издатель
Microsoft www.microsoft.com/games

Системные требования ("минимальные")
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450, 64 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Реальные системные требования раза в четыре выше заявленных минимальных. Конечно, игра может запуститься и на "минимальной конфигурации", но будет выдавать несколько кадров в минуту.


Снимок кокпита времен палеолита.



Миссия выполнена — еще немного "баллов престижа" в кармане. Посадка опциональна.


Легендарное "крыло" в лучах заката.


Летать чаще всего приходится именно так.


Альтер-эго мечтательно смотрит в небо. Это первое, что мы видим в игре.


Лететь до цели два часа. Пулеметчик отдыхает.

Мнение об игре

"Единственная неприятная вещь в кампании – это всплывающее сообщение о завершении миссии. Когда оно появляется, клавиатура контролирует не игру, а только кнопки на этом сообщении. Несколько раз это заставало меня врасплох, и я врезался в землю до того, как успевал схватить мышь и нажать на кнопку "продолжить" или "дебрифинг", – жалуется анонимный автор рецензии на Combat Flight Simulator 3, вывешенной на сайте **www.IL2Center.com**. Общая оценка: "2,5/5".

ника, пролегает толстая красная линия, которая усилиями соответствующих родов войск время от времени двигается туда-сюда, причем линия эта четко делит не только земную поверхность, но и водную гладь. Щелкнув на каком-нибудь участке толстой красной, мы получаем список возможных заданий, выполнение которых повлияет на положение на подконтрольном участке. Выбираем задание, пришедшееся по душе, и вперед. По сути так создаются быстрые миссии, не идущие, конечно, ни в какое сравнение с миссиями ручной выделки, но обретающие смысл в контексте кампании. Мы взлетаем, добираемся до точки "цель", быстро выполняем положенное и летим домой. Контакты с противником по дороге — штука теоретически возможная, но как-то уж очень теоретически. Поэтому боевые вылеты предельно непродолжительны, так как мы в режиме ускоренного времени (включающего автопилот) моментально добираемся туда и обратно.

Успешные вылеты не только влияют на общую ситуацию, но и приносят нам (и нашей эскадрилье) очки "престижа". Общий "престиж" эскадрильи — это могучая сила. Во-первых, на эти баллы можно заказывать, простите, широкомасштабное наступление. Это важно, потому что без вашей инициативы армия наступать как-то не спешит. Во-вторых, на них можно покупать новые, уже разработанные, но пока еще не запущенные в серию самолеты. Представьте: на дворе 1943-й, противник рассекает небеса на стареньких модификациях "Спитфайра", а тут — бац! — появляемся мы, все в белом, да на реактивном 262-м. Сюрприз! Учитывая, что задания выполняются легко и недостатка в "престижных баллах" нет, можно ни в чем себе не отказывать.

Помимо этого, каждый вылет, будь он удачный или не, прибавляет нам опыта, поэтому время от времени случаются "левел-апы". Пилот начинает лучше переносить перегрузки, у него увеличивается количество очков... гм... здоровья, он начинает лучше видеть. А зрение тут — важнейшее из чувств. Дело в том, что, ввиду особенностей местной графики (об этом подробнее будет сказано ниже), визуально найти многие объекты не представляется возможным. Поэтому все, что попадает в поле зрения пилота, схематично отображается на отключаемом "радаре" в левой верхней части экрана. "Радар" может показывать отдельно самолеты, здания, корабли или все объекты вперемешку. Там же имеется цветовая индикация, чтобы отличать своих от противника, да и цель миссии имеет собственный уникальный цвет. То есть пилот наблюдает много всего такого, чего не видим мы. В голову приходит модное слово "индирект".

ЗВЕЗДА ПО ИМЕНИ "ОП-ПА!"

При создании динамической кампании всегда встает дилемма: что делать с влиянием игрока на ситуацию в целом? С одной стороны, один человек не может выиграть войну, с другой — от его действий все-таки должно что-то зависеть. Стараниями Microsoft эта проблема была решена очень просто: к черту реалистичность, у нас тут entertainment, и игрок вполне способен выиграть войну, что называется, "в одно лицо". Если мы, играя за немцев, не устроим наземное вторжение на Британские острова, то его за нас не устроит никто, хотя отбивать атаки армия способна и без нашей помощи. Но если мы, играя за англичан, будем проваливать одну миссию за другой, то Британия будет захвачена уже в 43-м. А чтобы излишне ретивый игрок не устраивал соло-блицкриг и не завершал войну за неделю, после каждого боевого вылета мы принудительно несколько дней отдыхаем.

И правильно, куда торопиться?

Плохо, что принцип "куда торопиться" исповедует и местный графический движок. Чудеса оптимизации заставляют игру заметно притормаживать даже на мощных машинах, а минимальные же системные требования стоит считать неудачной шуткой, как если бы вам сказали, что любимый журнал начнет писать про "мобильники"... кхм, плохой пример.

При этом графику никак нельзя назвать "отличной". Да, облака великолепны. Прекрасны. Замечательны. Это лучшие облака из всех, что были в играх. Да, самолеты снаружи тоже очень красивы, и все это мы знали по многочисленным предрелизным скриншотам. Но виртуальные кокпиты, к сожалению, далеко не лучшего качества, к тому же приборы малочитаемы. Так что кокпит приходится отключать, то есть глаза вынимать из головы летчика и вывешивать впереди пропеллера. Но тут поджидает следующая напасть: без кокпита слишком хорошо видна земная поверхность, а она покрыта далеко не самыми лучшими текстурами (на которых к тому же практически невозможно обнаружить какие-то объекты), и картину бедствий завершает рельефно-фрактальное творчество рандомизатора, что на лету (точнее — ползком) создает местные ландшафты. Аут.

Приходится витать в облаках.

ВСЕ ПРОСТИТЬ

Играть в это стоит в двух случаях: во-первых, если "Ил-2" для вас был слишком симулятор, а во-вторых, если в состоянии тяжелой авиасимуляторной недостаточности вы готовы наброситься на любую новую игру. В любом случае нужно приготовиться принять CFS3 таким, какой он есть, и не требовать от него слишком многого. Лучше вообще ничего не требовать.

Это ведь не так уж сложно. EXE





FPS/TPS

IRON STORM

www.stormgame.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	3,5
Музыка	нет
Звук	3,8
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ

3

Шутер на "тройку". Надежду на помилование убивает своими же непомерно высокими амбициями. Вторичен до зубной боли. В общекультурном контексте неплохо себя чувствует рядом с книжной серией "Звездный лабиринт" и телепередачей "Кто хочет стать миллионером?".

Для начала нужно пролить свет на два обстоятельства. Первое: если вас зовут Уильям Гибсон (William Gibson) или Брюс Стерлинг (Bruce Sterling), ваши упражнения с так называемой альтернативной историей могут вылиться в "The Difference Engine" (в наших краях — "Машина различий") и тем самым в который раз принести вам мировое признание. А могут не зайти дальше невменяемого барона Николая Угенберга, Красной армии от Владивостока до Бреста и слова "vodka" в анимационных вставках — если вы работаете в 4x Studio и в свои годы не сделали для хип-хопа ровным счетом ничего серьезного.

ТОЛСТАЯ КРАСНАЯ ЛИНИЯ

Михаил БЕСКАКОТОВ

Обстоятельство второе чуть было не заставило меня усомниться в адекватности собственного восприятия КИ вообще. Дело в том, что заморские СМИ млеют и сладко улыбают лица во все тридцать два зуба — игра пришлась им по душе! Диапазон сравнений неприлично широк: от Medal of Honor и Return to сами знаете какой Castle до Metal Gear Solid. С трудом переборов удивление, я прошел Iron Storm (IS) во второй раз. Третья попытка заставила усомниться в адекватности восприятия КИ заморскими СМИ. Вам уже интересно, не так ли?

GENGHIS KHAN STILL IN DA HOUSE

Итак, за окном 1964 год. Штормит с 1914-го, но конца и края войне в ближайшем будущем не предвидится. Все цивилизованное общество давно зовется союзниками и держит оборону от восставшей из пепла Русско-Монгольской империи во главе с вышеупомянутым Угенбергом, сделавшим карьеру на обломках Великой Октябрьской революции.

Наше малополигональное воплощение, Джеймс Андерсон, куда ближе к народу. Вырос сыном полка, с младых ногтей знаком с премудростями войны и всей душой жаждет тихой жизни, герою шутеров, как известно, не положенной табелем о рангах. Взвалив на плечо ржавую берданку, лейтенант отправляется на передовую крошить в пыль красно-коричневую сволочь и похищать Голубой Чемоданчик со смертельными технологиями ворога. Оправдывать, значится, надежды штаба.

Отбыв брифинг, опытный боец без всякого труда покидает родной бункер. По внутренней связи его учат пользоваться лестницами, а на стенах кем-то услужливо развешаны таблички, на двух языках рассказывающие, куда бежать, кого бояться. В итоге указатель с надписью "Front Line" приводит его не куда-нибудь, а именно на поле сражения. Оно, поле, утыкано еще более полезными табличками вроде "Опасайся снайпера" и "Линия фронта-2". (Моя любимая гласит: "Light a cigarette = get a headshot".) Окопы тщательно укреплены сосновыми досками, предусмотрены места для отдыха. Андерсон натыкается на двух статистов, один изображает взятого в плен, другой сотрясает воздух автоматом и делает страшное лицо. Так они и стоят. Но только наш герой подходит чуть ближе, вожжи берет скрипт, изображая сцену яростного расстрела. В небесах кругами, друг за дружкой красиво летают вертолеты, изредка напоминая о своем присутствии рассеянным огнем. Все говорит о том, что два десятка человек шпыняют друг друга по этому полю давно, возможно, с самого начала войны, а сейчас у них перерыв на обед. Однако, завидев мистера Андерсона, скрипт устраивает жестокую двухминутную сечу. Все стреляет и взрывается. Стреляет и Джеймс. Потом все затихает. Пора искать следующий указатель...

НА ФРОНТ!

Вышесказанное — это к вопросу о дизайне уровней. Дальше — больше. Затаив дыхание, Андерсон крадется туннелями и траншеями к очередному ристалищу, где его ждет часовня... точь-в-точь скопированная из Medal of Honor. Для захвата часовни нужно совершить все те же знакомые манипуляции с клавиатурой и мышью, с той лишь разницей, что результат не доставит ни грамма удовольствия. Конфуз, конечно, но так бывает не только здесь.

Разработчик

4x Studio www.4xstudio.com

Издатели

Wanadoo www.wanadoo-edition.com

Dreamcatcher Interactive www.dreamcatchergames.com

Системные требования

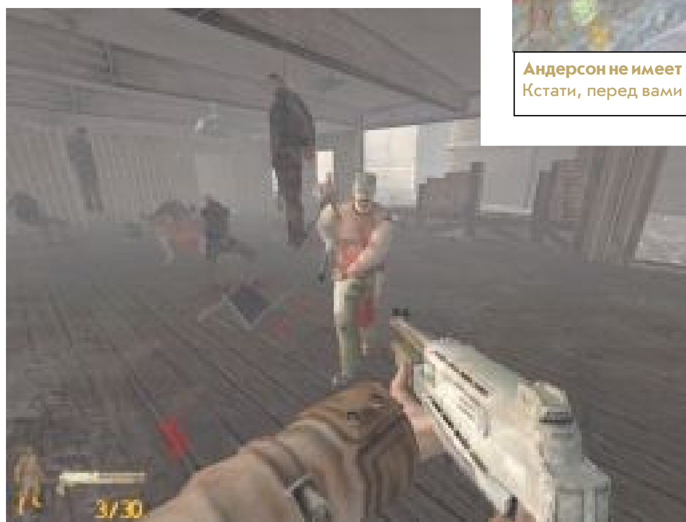
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1 Гбайт на жестком диске.



Трое готовы, еще трое сейчас прибегут. Смерть из чувства солидарности — это так трогательно!



Андерсон не имеет к случившемуся здесь никакого отношения. Все эти трупы — часть декораций. Кстати, перед вами — самая живописная сцена IS.



Дом с повешенными однополчанами. Этот безумный, перепачканный кровью человек настойчиво предлагает дополнить интерьер еще одним трупом.



Открытые пространства не могут похвастать ни размерами, ни красотой. Сейчас Андерсон поймает пулю от снайпера с дальней вышки и сделается совсем-совсем мертвый.



Дрожит, боится. Ну и незавидная же смерть тебя ждет, неуклюжий!



Гибриды телевизоров и компьютеров расставлены на каждом углу. В новостях передают о моем аресте. Ну-ну.

Мнение об игре

"Сочетание боевых элементов и ребусов-задачек отличает Iron Storm от большинства шутеров. Если игру немного отполировать, она станет привлекательным бюджетным выбором, хотя уже сейчас может служить неплохим развлечением на десяток часов". Ерик Вулпа (Erik Wolpaw) с сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**, равно как и многие другие рецензенты, упоминает о "бюджетной" ориентации IS. Итоговая оценка: "7/10".

Далее. Так называемый научный комплекс, в который приводит плененного героя сюжет, представляет из себя усредненный вариант всех виденных вами до этого научных комплексов... Да-да, снова придется ползать по вентиляционным шахтам, отстреливать стремящихся поднять тревогу профессоров и нажимать на многометровой клавиатуре одну единственную небутафорскую кнопку с целью покинуть серые застенки НИИ Мирового Зла. На обратной стороне вашей сетчатки мелькают кадры из Half-Life, SiN и, да не будет отныне упомянут всуе, Deus Ex.

На пути за Голубым Чемоданчиком мистер Андерсон пробирается в оплот мирового зла — бронированный поезд-штаб. Когда вы будете карающей Андерсоновой рукой очищать от скверны вагон за вагоном движущегося в ночи поезда, вам непременно пригрезится Unreal Tournament и, возможно, Blood. Вокзал, куда тот поезд вас доставит, снова воскресит в памяти Medal of Honor. Everything is copy of a copy of a copy... Даже паланиковскому Тайлеру-Джеку не было так дурно.

Перейдем, наконец, к протокольным названиям. IS, понимаете ли, вторична. Не так, как та же Medal of Honor вторична по отношению к голливудским кинолентам про войну, и даже не так, как эти киноленты вторичны по отношению друг к другу, а в самом худшем смысле этого слова: как овечка Долли, как тайваньский телевизор "Panosonik".

Авторы утверждают, что отправной точкой сюжета и всего внутриигрового окружения послужила Первая мировая. Инспирировались, дескать, тоже ею, но не забывали вставлять автоматическое оружие и танки образца сороковых годов. А также вертолеты, лазеры, радары и прочую электронику, позаимствованную у фантастических фильмов девяностых (третьесортных, третьесортных!).

Неправда. Все эти красные бароны и голубые чемоданчики были взяты как минимум из неизданного трехтомника товарища Проханова и подозрительных антиглобалистских комиксов в очень мягкой обложке. Затем все было жидко замешано на национальных стереотипах и обильно сдобрено copy-paste-дизайном от старших братьев по FPS-жанру. Уже напрашивается вполне однозначный вердикт, но, может быть, стоит дать игре еще один шанс?..

ЕЩЕ ОДИН ШАНС

Редкие приятные моменты, которые IS с огромной неохотой вам подарит, так или иначе связаны с использованием оптического прицела. Вообще-то снайперское ружжо постоянно подсовывают в наши мозолистые руки, но ведение боя в закрытых помещениях, сами понимаете, диктует менее изящные методы расправы с врагом. Большую часть времени мусью Андерсон вынужден пронзать тылы кривой саблей и кучным автоматным огнем. Зато когда дело доходит до открытых пространств и городских развалин, приходится плотно прильнуть к окуляру СВД. Осторожно высовываться из-за угла, осматривать окна на предмет вражеских снайперов, ловить пулю и жать quickload в муках над вопросами "кто?" и "откуда?" — занятие приятное. Но и на эту ложку меда у IS нашлось ведерко pix liquida. Дело в том, что все без исключения персонажи меньше всего похожи на людей. Дыня из десятка полигонов в перекрестье прицела — это именно дыня, но никак не человеческая голова. Давайте признаемся друг другу, что времена настолько низкополигональных моделей давно прошли, утекли в Лету вслед за эпохой спрайтов. Хотеть дорогую и модную видеокарту, пропагандируя при этом весьма посредственный кубизм, нынче неприлично.

А тем временем дыню пронзает праведная пуля. Анимация соответствующая: вопреки всем законам физики и здравого смысла, убиенный злодей сначала из сидячего положения переходит в стойку "смирно!", подскакивает на полметра вверх, будто сделан из резины, и лишь после этого ударяется оземь в логичном горизонтальном положении. Но в это время он уже сделан из бревна — голова зацепилась за ступеньки, ноги висят в воздухе... В зале раздается гогот и улюлюканье, кого-то настойчиво советуют пустить на мыло.

КОСТЮМНАЯ ШТУКА

Ни в коем случае не подумайте, что IS заставит испытать горечь утраты. Ничуть. У леди Байрон под рукой всегда есть резервные копии перфокарт, нас же ждет Medal of Honor: Allied Assault Spearhead, где, носом чую, предстоит брать Настоящий Берлин.

Кстати, IS довольно сложна: искусственный интеллект бросает вызов неподготовленному игроку. Противники умело пользуются гранатами, прячутся за мебелью и прочими декорациями, ведя оттуда прицельную пальбу. А что толку? То, как IS выглядит и играется, настраивает, знаете ли, на определенный лад. Ведешь, бывает, Андерсона по развалинам тихого немецкого городка Вольфенберг, помогаешь русско-монгольским зольдаттен отойти в мир иной, чтоб не маялись параличом. А те, в свою очередь, разыгрывают сцены из нелегкой армейской жизни: окапываются мешками с песком посреди абсолютно безлюдных (!) улиц и ловко орудуют пулеметами с резным орнаментом. Что поделаешь, аутентичность! Когда горе-оккупанты будут мертвы, из ближайшей засады вылезет борямоисеев и в ритме танца пасодобль расскажет о своей фронтовой любви.

Иногда ИИ дает сбои, и бравые солдатики веселой шеренгой прут из-за угла, замертво ухаясь в кучу себе подобных, вульгарно смешивая свои полигоны с полигонами товарищей. Над кучей стоит наш довольный собой командос с маузером в дланях и делает скриншоты. Я в это время гляжу на экран и жду, когда же на всю эту идиллию рухнет недетская гиря с жизнеутверждающей надписью "16 tons".

В одиночку пройдя лед и пламень фронта, мусью Андерсон приближается к Рейхстагу, где усатый Угенберг мечтательно вращает глобус и читает гувернантке порнографический роман собственного сочинения. Потом кто-то хриплым голосом крикнет: "Снято!", наш седовласый диверсант пожмет барону руку, и они в обнимку отправятся наворачивать в чебуречную напротив. Такая вот, друзья, альтернативная история. EXE





SOLDIERS OF ANARCHY ("СОЛДАТЫ АНАРХИИ")

www.soldiers-of-anarchy.com

RTS/squad-combat

РЕЙТИНГИ

Сложность	настраиваемая
Графика	4,6
Сюжет	4,5
Музыка	4,7
Звук	4,2
Управление	2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4

То, что вы давно хотели получить, но почему-то боялись попросить: Neverwinter Nights из племени стратегий.

Благодаря недостойным трэшерам вроде авторов Real War, сцену попрания которой см. где-то в окрестностях, наш стратегический департамент уже почти забыл, что такое eye-candy. Soldiers of Anarchy (SoA) действует на подотчетный жанр наподобие гремучей смеси живой воды, шампанского и этилового спирта, то есть невероятно бодрит и сносит черепную крышку.

СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

В первые строки сего текста, конечно, настойчиво просятся обильные славословия в адрес Silver Style — немцы, до этого дня имевшие довольно странные взгляды на гейм-дизайн, вдруг явили обществу добротную игру. Представьте себе Sudden Strike 2 (не обученные языкам граждане могут представить себе "Противостояние-4"), в котором каждый юнит приобрел индивидуальные черты, присовокупите к получившемуся третье измерение, поразительное внимание к мельчайшим деталям — и вы получите примерное описание "Солдат анархии".

Все, буквально все в этой игре повергает вашего рецензента в радужное настроение. К примеру, анимация подопечных. Бравые парни передвигаются походкой потомственных рэп-исполнителей, небрежно сунув "узи" под мышку и побрякивая гранатами в карманах униформы. Готов спорить, обращаются они друг к другу не "sir yes sir", а исключительно "ssup man?" или даже "yo mazarussia", после чего присаживаются на землю и угощают друг друга препаратом FLY (чтобы, значит, улететь).

Не то техника: стальные джаггернауты ходко прут напролом через дубовые заросли с достоинством бронтозавров, плавно поворачивают бока, достоверно покачиваются на ухабах, подмигивают стоп-сигналами и время от времени пышут свежим выхлопом. Свет бронтозаврьих фар при этом выписывает по бугристой земляной поверхности замысловатые, но очень правдивые кренделя. А когда вы увидите вылетающую из-под танковых гусениц грязь, то не поверите в реальность происходящего — так чрезмерно убедительный собеседник всегда вызывает подозрительные мысли. А ведь он еще не закончил и продолжает свои словоизлияния.

Отдельного упоминания заслуживает тот факт, что бойцы оказываются внутри транспортных средств не путем весьма распространенной в наших краях телепортации, а только собственными силами: открывают люки, закидывают туда свое табельное оружие, после чего карабкаются сами. Техника при этом опять же весьма адекватно кренится. Стоит ли упоминать о том, что несуразный туман, закрывающий неисследованные области, отсутствует начисто, благодаря чему изумленные мы имеем счастье лицезреть елки и кусты, произрастающие на противоположном конце карты? "Das ist fantastisch!" — как сказали бы звезды немецкой видеоиндустрии. И оказались бы абсолютно правы. Удивительные вещи творятся нынче в стане стратегических игр. Ну что можно было ожидать от разработчиков злополучного "Горасула"? А они, небось, и сами не чаяли от себя подобной прыти.

Разработчик
Silver Style Entertainment
www.silver-style.biz
Издатель
Simon & Schuster Interactive
www.simonandschuster.com
Издатель в России
"Руссобит-М" www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 660 Мбайт на жестком диске, 6x CD-ROM, DirectX 8.1.

ДЕЖА-ВЮ

Сюжет SoA грамотно ведет нас за собою, постоянно касаясь знакомых образов, но в то же время не опускаясь до примитивного плагиата. Это очередная история об уничтожении мировой цивилизации. История о том, как группа русских (!) спецназовцев в течение 10 лет отсиживалась в бункере, а затем решила выбраться наружу и пересчитать уцелевших по головам. История о том, как мы защищаем деревни от бандитских шаек, освобождаем рабов и уничтожаем работорговцев, ищем следы таинственного культа и вынашиваем планы мести. Interesant? Ни в один момент кампании игрок не предоставлен сам себе — его ненавязчиво ведут к правильным действиям: бойцы регулярно выходят на связь с базой, рапортуют о находках, на что в ответ получают очередную порцию ценных указаний. Заблудиться то есть совершенно невозможно. Даже если вас угораздило забрести, куда не следует, все предусмотрено: превосходящие силы противника и истошные крики начальства, раздающиеся из радиопередатчика, очень быстро вернут ваши мысли к непосредственным заданиям.

К превеликому сожалению, сюжетная кампания при всех своих неоспоримых прелестях имеет один

Говорят разработчики

Ян Йордан (Jan Jordan), ведущий "цифровой" художник: "Мы намеренно откорректировали некоторые виды оружия, благодаря чему SoA стала чуть менее реалистичной, но зато более сбалансированной. Когда мы выяснили, что винтовка Драгунова, использующая очень распространенные в игре патроны для RPK, получилась слишком мощной, то ввели для нее отдельный вид боеприпасов. Мы потратили довольно много времени, изучая реальные ТТХ оружия и техники, но об игровом балансе тоже не забыли".

большой недостаток: она коротка как июньская ночь и насчитывает всего с десяток карт с парой развилок. В данном случае разработчики проявили себя истыми поборниками BioWare-методов и включили в комплект с игрой мощный редактор миссий, не уступающий по своим возможностям священной корове РПГ-отдела — NWN Aurora Toolset.

При всей своей простоте и RTS-корнях SoA предоставляет игроку довольно значительный арсенал боевых приемов и ухищрений. Жестко соблюдается атмосфера, присущая постапокалиптическому миру: острый дефицит кадров и нехватка средств уничтожения диктуют свои условия поведения. Жизнь заставляет экономить боеприпасы, не ввязываться в ненужные конфликты, проявлять недюжинную осмотрительность и беречь технику. Потеря одного бойца оборачивается серьезным ударом по общей боеспособности — не потому, что он такой весь из себя единственный. Просто при соотношении сил 5:1 каждая пара рук, способная держать автомат, на счету. Суровая проза жизни.

Прямой наскок, впрочем, не рекомендован даже в случае численного перевеса — подъездные тропы к вражескому стану обычно густо минированы, а в подлесках затаились часовые. Готовы ли вы увидеть, как ваш механизированный отряд весело разлетается по окрестностям, напоровшись на означенное минное поле? Выглядит это



Кроме гаража, на базе есть еще оружейный склад, ангар для авиатехники и лаборатория, в которой можно производить "колеса". Абсолютно все сектора можно перевести на автоматическое управление.

действо, конечно, бесподобно, но особого энтузиазма не вызывает. Вдумчивая подготовка атаки, осторожная разведка, бесшумное снятие часовых, минирование основных маршрутов, захват трофейной техники — все это намного увеличит ваши шансы.

Есть и более голливудские методы: пробраться на вражескую базу, разрушить пару зданий (а можно и все — по желанию), угнать вертолет и устроить всем недругам показательный суд с участием присяжных заседателей класса "воздух-земля". Опасная, но эффектная практика.

Что невероятно, искусственный интеллект не выглядит полным штафиркой — здесь ему привили стадный инстинкт и научили бояться превосходящих сил. Неприветливые ушкуйники из противоборствующего лагеря, засев на высоте, будут азартно поливать свинцом ваших подчиненных, но, завидев выползающий из-за соседнего пригорка Т-80, с превеликой охотой ретируются в близлежащие кусты. При этом все вражеские юниты, узрев "желтых" от ужаса коллег, с похвальным рвением двинутся им на подмогу. Приятно, черт побери. Вместе с тем это серьезно усложняет процесс зачистки — перестрелять негодяев по одиночке практически невозможно: заслышав стрельбу, тут же трубят аврал и всей толпой начинают полуистерические поиски нарушителей спокойствия.

BASE SWEET BASE

Между миссиями все устроено как у лучших представителей жанра: отдых на родной базе с прилагающимися мероприятиями. Набор самый что ни на есть джентльменский: во-первых, мечта механика — возня с техникой. Починить любимый БТР и усилить его броню. Навесить на трофейный Ми-28 пару дополнительных ракетных установок. Сделать великое множество прочих полезных вещей, чтобы прохождение очередной миссии показалось увеселительной прогулкой.

Или вот пройти в медлабораторию и накачать гормонами личный состав. Получившиеся терминаторы впоследствии будут чуть ли не зубами прогрызать броню враждебных танков и совершать прочие боевые подвиги во имя борьбы с мировым терроризмом, не моргнув и глазом. Кстати, совершать подвиги — более чем полезно, за это здесь дают воинские звания и дополнительные навыки, что добавляет SoA легкий привкус РПГ-жанра, но с основного курса не сбивает. Правильные компоненты в правильной пропорции — и от блюда уже не оторваться.

Вместо послесловия: если год назад вы полюбили Fallout: Tactics за то, что она напомнила вам о Fallout, то вы имеете все шансы полюбить Soldiers of Anarchy за то, что она напомнит вам о Fallout: Tactics.

Мнение об игре

Наш старый знакомый с сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)** Звездан Обрадович (Zvezdan "GTS" Obradovic) сообщает, что: "Soldiers of Anarchy – интереснейшая 3D RTS, обладающая множеством возможностей, а также широким выбором оружия и техники. В игре есть отдельные недоработки, но приятный внешний облик, интересный сюжет и хорошая озвучка делают свое дело – покоряют RTS-поклонников."



Банда "красных шапочек" терроризирует мирного жителя на фоне живописных хрущоб.

Издалека база работорговцев выглядит сравнительно безобидно...





Для пущей эффективности члены команды специализируются в различных областях, что и обозначено пиктограммами справа от портретов.



...вблизи все оказалось намного хуже и больнее.



Вся техника заиндевела, а спецназовцам хоть бы что — не мерзнут. Они ведь сухопутные моржи.



На такой машине очень хорошо ездить за покупками: охотно пропускают без очереди и не настаивают на немедленной оплате.

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

www.lordoftherings.com



Action-играизация

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	2,2
Звук	4,3
Управление	3,6

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Симпатичное на лицо, но скучноватое и абсолютно нединамичное переложение "Братства кольца" на игровой лад.

Как известно, в кровопролитной войне за обладание игролицензией на наследие Толкиена единоличного победителя выявить так и не удалось. Electronic Arts получила право на издание игр по мотивам всех трех частей джексоновского киноэпика (первая из которых вышла около года назад, а премьера второй состоится всего через месяц), а Vivendi Universal Publishing довольствовалась первоисточником.

КОЛЬЦО БЕССИЛИЯ

Михаил СУДАКОВ

Да-да, тем самым, что на бумаге с пронумерованными страницами и который — о ужас! — нужно читать. Тем интереснее наблюдать, как Vivendi, выпустившая Fellowship of the Ring на PlayStation 2 и PC, отчаянно пытается угодить неистовым поклонникам фильма (которых, по логике вещей, в игровой среде должно быть поболее, чем любителей провести вечер с томиком Толкиена в руках) и не нарушить при этом каких-нибудь правовых и этических норм, не сорваться в банальную "киношную играизацию". Получается это у нее, надо сказать, из рук вон, но никто не в обиде. Все любят Питера Джексона.

РАЗНЫЕ ДОРОГИ

Параллели между картиной и игрой проводятся на счет "раз", а на счет "два" пересекаются где-то в бесконечно удаленной от случайного наблюдателя точке. Дизайн персонажей и отдельных монстров (к примеру, Балрога, который и в свою киноэпоху изрядно смахивал на Diablo, а теперь просто просится в очередную "одиночную" РПГ от Blizzard), сцена "смерти" Гэндальфа, совет в Ривенделле, Мория... Можно было предположить, что мозги художника фильма и гейм-дизайнеров настроены на одну волну с Профессором, но мы-то с вами знаем, что это не так, верно?

Из общей картины повальной унификации вываливаются лишь те эпизоды, которые на большой экран по той или иной причине так и не попали. Люди, знакомые с Фродо и компанией лишь по походу в киношку, с изумлением узнают, что эльфийка Арвен не встречала Арагорна с хоббитами в Лихолесье и не обрушивала потоп на головы несчастных назгулов, а Том Бомбадил — это вовсе не плод больного воображения неистовых толкиенистов.

Само собой, случаются и ляпы, и мистификации, и откровенная отсебятина, вызванная необъяснимым желанием сценаристов Surreal разукрасить написанное маслом полотно "Властелина колец" ядреной смесью гуаши, акварели и крошки из цветных мелков. Но на все это просто-напросто закрываешь глаза, как только видишь первые кадры яркого, уютного и красивого Шира глазами Фродо со товарищи, а затем и вовсе перестаешь обращать внимание, вволю помахав мечом Арагорна и, чуть позднее, посохом Гэндальфа, знающего в игре целых пять заклинаний.

БРАТСТВО КОЛЬЦА

К слову, в бою наши подопечные различаются самым решительным образом. Рахитичный Фродо поначалу орудует лишь позорного вида палкой для устрашения бродящих окрест волков да неплохо швыряется камнями — жаль, что умение это пригодно лишь для сбивания с толку самых чутких противников (в частности, неравных до постороннего шума назгулов). В дальнейшем невысоклик обретает кинжал и даже знаменитый волшебный меч Терн, но супротив урукхаев и пещерных троллей эта побрякушка не тянет совершенно. Бить бьет, убивать тоже убивает, но радости от процесса — никакой.

Бродяжник-Арагорн и Гэндальф Серый, которыми ближе к концу игры дают управлять все чаще и чаще, исполняют роль доблестных хранителей Кольца куда успешнее нашего хоббита (что, кстати, вполне логично). Арагорн при этом взваливает на себя обязанности неподконтрольного игроку эльфа и разит врагов стрелами с достойной лучшего применения скоростью и точностью, а Гэндальф так уверенно орудует мечом и посохом с заряженными в него заклинаниями, что моментально становится любимым персонажем всех обожателей хорошей драки с применением колюще-режущих спецэффектов.

Увы, сами сражения изрядно отдают плесенью. Одно с половиной комбо на каждого персонажа, смачный и архиполезный пинок Арагорна (помогает озадачить врагов, вставших в непробиваемый блок) и даже возможность добить прилегшего на землю соперника одним-единственным ударом надоедают уже после десятого применения, а недругов у Братства, надо заметить, хоть отбавляй. К тому же отчаянно недостает стиляги Леголаса с его показушной манерой пронзать врагов стрелами на расстоянии удара мечом и мрачного Гимли с огромным, грязным, тяжелым топором.

Уже ощущаете вопиющую несправедливость и ущербность этого мира, да?

Разработчик	
Surreal Software	www.surreal.com
Издатель	
Black Label Games	www.universal-interactive.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 750), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce2), 8x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске.

Мнения об игре

"Fellowship of the Ring выглядит и звучит довольно неплохо, но, к несчастью, играть в нее не слишком весело из-за проблем с управлением и камерой, а также "благодаря" постоянным вылетам на рабочий стол и отсутствию нормального автосохранения. Если же вам вдруг приспичило еще раз погрузиться в тот фэнтэзийный мир, что создал Толкиен во "Властелине колец", то лучше уж возьмите в руки книгу", – предлагает Эндрю Парк с сайта **GameSpot PC (www.gamespot.com)**, ставя игре 5,7 балла из 10.

Труженик **PC IGN (pc.ign.com)** Стив Баттс, рассуждая о сюжете игры, говорит: "К несчастью, зачастую большие и очень важные куски сюжета банально вырезаются, что создает полную неразбериху. Обожаю такие моменты: заканчивается сцена в Ривенделле, появляется карта с надписью "Позже...", и начинается новая вставка на движке, где Гэндальф произносит: "Ну ладно, через горы пройти не удалось. Что дальше?". Иногда вам придется пересмотреть... то есть перечитать книгу, чтобы понять, о чем идет речь". Рейтинг игры: "6,5/10".



Удирать от назгулов надоедает уже через пять минут. А без этого никак — боссы из Vivendi просили, чтобы обязательно были "шпионские элементы".

Мало нам того, что Electronic Arts умудрилась выпустить PC-версию Need for Speed: Hot Pursuit 2, уступающую своей PlayStation 2-товарке практически по всем пунктам, кроме рабочего разрешения, так еще и отмененная на нашей с вами платформе The Two Towers сравнительно схожего жанра выглядит и играется на той же PS2 настолько Быстрее, Выше, Сильнее, чем подсудимая Fellowship of the Ring, что берет самая настоящая оторопь.

ВСЕ ВОКРУГ

О головоломках, задачах и прочих попытках разработчиков хоть как-то сместить баланс игрового процесса в сторону вдумчивого прохождения и внимательного просмотра скриптовых сценок (которые, к слову, выглядят на три порядка лучше мутных и посредственно анимированных видеороликов) до сих пор не было сказано ни слова лишь по той причине, что без них Fellowship of the Ring стала бы гораздо веселее. Трудно найти человека, который не возненавидит Тома Бомбадила после отягощенного мыслями о самоубийстве поиска двенадцати (12) болотных кувшинок; почти так же трудно, как доказать са-

мому себе, что вся эта кутерьма с рычагами, открывающимися дверьми и сдвигающимися мостами в Мории стоила того, чтобы потратить на нее полчаса драгоценного времени.

Словом, если что-то и способно удержать Fellowship of the Ring в поле вашего зрения (для полного прохождения, как правило, нужен всего один вечер), то это лишь совместные усилия дизайнеров, художников и программистов Surreal, которые, изрядно поднатужившись, отхватили себе половину бюджета и... выдали на-гора живую, достоверную и умопомрачительно красивую (местами) картинку. Теперь, как ни стыдно в этом признаваться, я представляю себе Средиземье именно ТАКИМ, и выбить из головы накрепко засевший туда образ будет трудновато. Да и кому это, спрашивается, нужно? EXE

Тайный совет в полном составе. Арагорн с Арвен уединились и шушукаются где-то на заднем плане.



Где-то в этой местности происходит замечательная история: назгул верхом на драконе (!) похищает Сэма. Вот уж действительно — фантазия без границ.



Особенно художникам удались всевозможные цветочки и травки. Ростом они, правда, с целого хоббита, но это не беда — так виднее.







Около костров здесь никто никогда не сидит. Все стоят с напряженными лицами.

BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF

http://battlerealms.ubi.com/wow.php

RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	2
Сюжет	2,3
Музыка	3,1
Звук	2,6
Управление	3,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,3

Ужас.

В роли главы Клана волка — Серый Зад (Greyback). В роли Лучшего Друга Главного Героя — Долгозуб (Longtooth), также известный как Комок Полигонов. В роли артели молотобойцев — комки полигонов. В роли Мерзавцев с порядковыми номерами с 1 по 546781-с-половиной — комки полигонов...

БЕСШУМНО ЛЕТЯЩИЙ ВОИН

Андрей ОМ

Приятного просмотра. Картонные стены, размалеванные под кирпич. Крупным планом — старый заскорузлый Движок с отголосками давно увядшего благополучия на покрытом морщинами и грязью лице. От Движка скверно пахнет физиологией, он выглядит так, словно давно пропил все свои немногочисленные награды и последний год провел в сточной канаве. Камера с говорухинским апломбом смотрит опустившемуся Движку в глаза. Движок в ответ сплевывает под ноги струю тягучей желтой слюны и укоризненно дышит перегаром: так, дескать, жить нельзя. В доказательство этих несказанных слов из-за угла выползает жалкий, но крупный картонный "паукъ", путающийся в собственных конечностях. За "паукомъ" неуклюже гонится вождь Серый Зад.

СЕКСУАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ В ДРЕВНЕМ КИТАЕ

СЕРЫЙ ЗАД (догоняет "паука", бьет киркой, несчастное членистоногое тут же разваливается на части): Медленный удар должен напоминать трепетание карпа, пойманного на удочку. Стремительный удар должен напоминать полет птиц против ветра.

ДВИЖОК (гадко смеется): Ить, блн.

(Серый Зад пытается исполнить элегантную боевую стойку, но из-за козней Движка получается сплошное непотребство: руки и ноги его не слушаются, грация обращается буратинией в самой запущенной стадии. Нашего бойца словно дергает сверху за веревочки невидимая рука пьяного папыкарло.)

СЕРЫЙ ЗАД: 36 палат Ву-Танга! Шаолинь! Мы посетили Гао-Тан — гиббоны яростно вопили в лесу!

(Из-за угла с топотом выбегают несколько кучек полигонов, самая шишковатая из которых кидается к Серому Заду, на ходу произнося высокопарное древнекитайское приветствие.)

СЕРЫЙ ЗАД: Ван Зай! Мой друг! Абанамат!

(Старый боевой товарищ и его спутники неожиданно превращаются в стаю колченогих и уродливых дуболомов.)

ДВИЖОК (сморкается в два пальца): Завершим реформы так: Сталин, Берия, ГУЛАГ!

(Следующие несколько часов экранного времени Движок злонамеренно ставит Серому Заду палки в колеса: устилает пол мутными текстурами; отбрасывает похожие на серые шарики примитивные тени; на манер лешего водит кругами по утомительным однообразным коридорам; истязает извергающими врагов триггерами и идиотскими заданиями.)

ДВИЖОК: Ну дак йопта! (Отпивает из бутылки.)

Занавес, титры перед пустым залом.

В ПРОЗЕ

Да, год назад эти байки про любовь и про Китай выглядели пикантно. Ниндзя, самураи. Красиво, если не сильно приглядываться.

Мне нужно рассказывать, какой срок для индустрии — календарный год? Перечислять вышедшие за это время блокбастеры?

Winter of the Wolf (WotW) — страшное и шокирующее зрелище. Battle Realms, мы ведь искренне тебя любили! Неужели ты можешь иметь что-то общее с этим непотребством?! Для иллюстрации того, что еще как может, глава артели коммерческих самоубийц Liquid Studios Эд дель Кастилло (Ed del Castillo) решил продавать вместе с аддоном заодно и оригинальную версию BR. Запускаем ее для сравнения, трепеща и надеясь, что морок исчезнет и все снова будет как раньше, — щазЪ. Многосерийная мелодрама "Очарованные варкрафтом", часть третья. В этой серии тучный рантье Билл Роупер перечеркнул всю личную жизнь дель Кастилло. О, бедный Эдик!.. Уж за год можно было хотя бы пририсовать игре дополнительное разрешение?

Впрочем, понимаем, вопрос риторический. Как поет С. Шнуров, "денег нету, щастья нет, только *** работает". В окружающей студию Liqiud вселенной прошли эоны, сдвинулись с мест континенты, родились и сгинули империи, но все, чем может порадовать вас WotW, — пара новых юнитов, которая вполне поместилась бы в средних размеров патче, да утомительнейшие пещерные уровни, в которых нельзя учреждать войска и вести приусадебное хозяйство. Плюс увяла концептуальная свежесть — ну да, поп-Восток, аниме, Ninja Scroll и инь-янь во лбу интерфейса. Один раз, в качестве салонной шутки для высшего света, забавного дрессированного чимпанзи, это прошло. Но поезд давно умчался в сторону полустанка Грязи, понимаете? У WotW больше нет контекста — азиатское кино устало

получать фестивальные призы, а в рестораны "Якитория" ходят только командированные с мест и парубки из очень спальных районов. (Что вашему обозревателю теперь делать с неосмотрительно вытатуированными на запястье иероглифами силы, решительно неясно.)

Дальше — хуже. После того как ушла любовь, просыпается злое рациональное, и начинают обращать на себя внимание вещи, о которых раньше мы старались не задумываться. Сколько-нибудь осмысленно управлять войсками невозможно: подлецы путаются друг у друга под ногами и радостно попадают во все расставленные такими же по пояс деревянными противниками засады. Кособокое действо щедро сдобрено утомительными и страхолюдными катсценами на Движке, который при ближайшем рассмотрении еще в три раза страшнее, чем описано в предыдущей главе. Искусственный интеллект заточен не скажу подо что. Как-то дифференцировать типы юнитов не нужно: все перемещаются толпой в жарких объятиях резиновой рамки, а бои являются бестолковыми и неуправляемыми собачьими свадьбами. Стратегия, тактика... Стыд и срам, а не. Придумать причины, по которым вы стали бы в ЭТО играть, непросто.

Заведению Эдика, судя по всему, пришел решительный конец. Искренне жаль.

P.S. При этом пятилетней давности StarCraft, например, и теперь живее всех вместе взятых коммунистических вождей — запустите Battlechest. Только Журнал предупреждает: возьмите предварительно отпуск на неделю и купите парутройку бутылок Chianti Villa Veroni года этак 1999-го. EXE

Разработчик	
Liquid Entertainment	
www.liquid-entertainment.com	
Издатели	
Crave Entertainment	www.cravegames.com
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Celeron 400 (рек. Pentium III 750+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a.

Дополнительная информация
Для игры необходима полная версия Battle Realms, каковая бесплатно прилагается к релизу.

Смелая коричневая цветовая гамма становится, похоже, главным писком этого RTS-сезона.



Серый Зад обсуждает с Долгозубом смысл жизни. Обратите внимание на количество в собеседниках острых углов и, главное, на прически.



Подобные незамысловатые развлечения называются у нас на селе "тактикой".



RING II: TWILIGHT OF THE GODS

http://ring2.arxeltribe.com

Квест



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	2,9
Музыка	3
Звук	1
Управление	0,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Последний квест от Arxel Tribe. По довольно загадочным причинам – практически клон "Одиссеи" мертвой Cryo.

Один заморский коллега писал когда-то: "Мой словарь толкует "паломничество" как странствие верующих для поклонения святым местам. Мусульмане, к примеру, шли и шли себе в Мекку. Греки тащились в Дельфы. Боливийцы — на озеро Титикака. Ну а я... я запускаю Ring от Arxel Tribe".

ПЛАНЕТАРИЙ

Маша АРИМАНОВА

Да уж, Ring: The Legend of Nibelungeg — квест выдающийся. Самый оригинальный (!), самый амбициозный (!!), самый раскупаемый (!!!) проект Arxel Tribe (AT), в котором при особо усердном ПАЛОМНИЧЕСТВЕ можно найти все, что есть в других значительных и где-то даже революционных играх нашей горе-чудо-компании, и, каким бы диким это ни казалось после "Пророка и убийцы", даже то, чего в них вовсе нет. Очень похоже (ибо Hannibal и The Gladiators), что сиквел к Ring — последняя адвенчура AT. Казалось бы, общая торжественность момента и многочисленность упоенных интервью обязывает элитных девелоперов mobileзоваться — и выдать!!! Но в последнее время девелоперский дом Стивена Карьора (Steven Carriore) крайне упорно старается перечеркнуть все свои жанровые свершения, одну за другой выстругивая неиграбельные даже теоретически "Помпеи" ("Иерусалим" и Hitchcock: The Final Cut — преизряднейшие "Помпеи"), и в высшей степени "помпейное" исполнение Ring II, как я погляжу, оказалось последней каплей. Перечеркнули, знаете ли.

Разработчик и издатель
Arxel Tribe www.arxeltribe.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 7.0, 4x CD-ROM, 460 Мбайт на жестком диске.

То, что Arxel подходит к решению всех технических вопросов с топором, уже не удивляет. Привыкли. Стали считать изящной фирменной чертой и даже проявлением французского шарма. А вот Ring II: Twilight of the Gods, помимо ужасного разрешения, свирепой нестабильности, жуткой заторможенности и почти невыносимой поддержки трехмерных видеокарт, щеголяет еще и такими язвами в эфемерной, чисто квестовой, от бренной техники как бы не зависящей области, что даже рецензенты тишайшего сайта Just Adventure встают на дыбы (см. "Мнение"). На всю катушку бушуют сочинения более-менее одаренного музыкописателя Рихарда Вагнера (наглейшим образом, надо сказать, слизанные им с имперских маршей Джона Вильямса!), ответственные за полную непредсказуемость каждой следующей страницы квеста. Грохочущая тема, предваряющая лирическое объяснение на залитой солнцем полянке, напоминает почему-то о боевых вертолетах, заходящих со стороны заката; сражению же с гигантским пауком вторит относительно дружелюбный усыпляющий мотивчик. В результате под сомнение ставится не только то, что произойдет дальше, но и то, что творится на картинке в данную секунду... При этом для каждого эпизода кропотливо (пусть и таким вот диким образом) подобрана уникальная музыка — это вам не позорная сквозная мелодия из The Final Cut! Вдвойне нелепо.

Локации и пазлы нанизаны на чрезвычайно странную сюжетную линию, где любая важная сцена обрывается на середине, а любая проходная — растянута сверх всякой меры. Лихой интерфейс и экспериментальная схема оперирования предметами превращают раскалывание головоломок в аналог китайского иглоукалывания (требуется поразить предметами все уязвимые точки на теле зеленых лугов или огненных пещер; при этом взять с собой за раз можно только один объект), а уже ставшая знаменитой открывающая глава Ring II, в каковой маленький главгерой не только закован в невообразимый механизированный костюм и путешествует по экрану со скоростью креветки с оторванными нечетными ножками, но и подвергается непрекращающимся издевательствам со стороны гнома-матерщинника... Уф-ф. В общем, не слишком удивительно, что встать на защиту "Сумерек" сейчас значит уподобиться сомневающемуся присяжному из кино "Двенадцать разгневанных мужчин". Одиннадцать разгневанных рецензентов... Ой, мамочка.

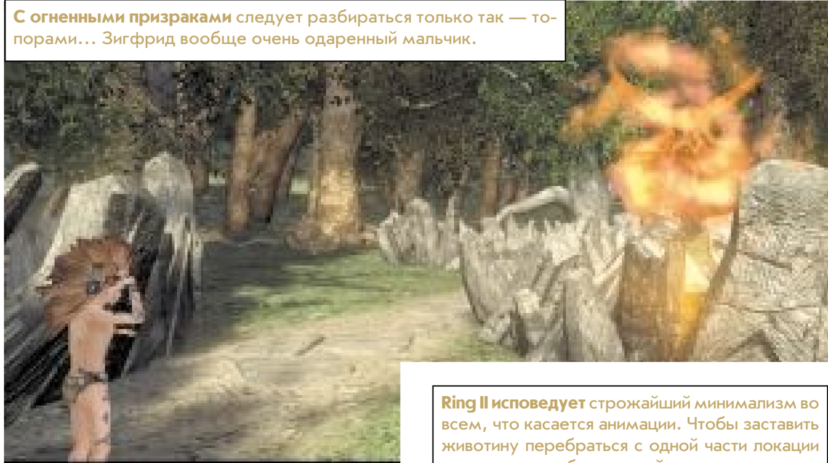
СОЧУВСТВИЕ К ЗИГФРИДУ

О первой части киноэпопеи "Властелин колец" сказано, что это грандиознейший низкобюджетный фильм на свете. Касательно вагнеровского цикла Arxel Tribe — на сто процентов справедливо. И первая, и вторая часть — величайшие низкобюджетные квесты...

Изобретение сценаристов Ring II почти гениально: весь длиннейший сюжет, полное собрание скучнейших мифобаллад и столпотворение духов, гномьих царей, валькирий, богов и истребителей драконов в самых


На этом экране очень уместны свирепые вагнеровские мотивы.

С огненными призраками следует разбираться только так — топорами... Зигфрид вообще очень одаренный мальчик.



Кузница, в которой куют настоящих героев. Отчаянно, впрочем, скрипящих на каждом шагу.



Ring II исповедует строжайший минимализм во всем, что касается анимации. Чтобы заставить животину перебраться с одной части локации на другую, требуется отойти за тридевять земель, отвернуться, закрыть глаза руками и подождать минут пять. Путем всех этих замысловатых манипуляций из квестов первой половины девяностых корова тайком телепортируется.



Мнение об игре

"Я переписывался со Стивеном Карьором из Arxel, и он пролил свет на стратегию, которую они использовали при разработке Ring II. Что касается адвенчур, то AT кормят исключительно европейские потребители. И в последние годы компания получает весьма определенные послания из этого сегмента потребительской базы: игры должны быть ПРОЩЕ, ПРОЩЕ, ПРОЩЕ. Я думаю, качество "Фауста" или "Пилигрима" должно было не на шутку разозлить европейских игроков..." – карающим мечом обрушивается на Arxel Tribe, Ring II и Европу Рэй Ивэй (Ray Ivey), сайт **Just Adventure (www.justadventure.com)**, рейтинг игры: "Си с минусом".

плодотворных традициях id Software поставляется факультативно, упакованным в отдельный файл. Жизнеописаниями Зигфрида, Логе, Брунгильды и Альбериха можно зачитываться на досуге прямиком из главного меню. Для квеста мифология оказалась не более важна, чем для трехмерного шутера (вы представляете свернувшуюся кольцами сюжетную линию к Gabriel Knight 3, доставленную отдельным пакетом, а?)! В самих же "Сумерках" разыгрываются небольшие бытовые зарисовки из жизни Безымянного Героя. Нет, он хорошо просматривается на любой локации: татуированное существо с обширным гребнем, страшно похожее на единственного ребенка из "Воина дорог". Это не привычный нам бесплотный дух. Просто у него пока еще нет имени...

Параллельная мифам история очень проста, отрывиста... но не менее эпична. В процессе возмужания герой претерпевает самые разнообразные метаморфозы, при помощи пары роботизированных воронов путешествует по удивительным мирам, где небо похоже на пожар, где радуга, где виден парад планет, где крупные дневные звезды. Работа над бэкграундами — лучшая на памяти конторы. Ее художники с помощью очень известного французского иллюстратора соорудили совершенно безумно детализированные декорации (там такая тонкая роспись рунами по дереву, что деревья кажутся изготовленными из слоновой кости; такая легкая резьба на железных доспехах, точно они сделаны из самого мягкого дерева). Знаете, как образовывались эти фантастические конструкции на горизонте? Отставные архитекторы твердят, что тряхнули стариной и прикинули, как бы на самом деле возводился такой невозможный гибрид сталепрокатного завода и западногерманского монастыря. И построили его в трехмерном редакторе по камешку. Это случается впервые, когда я не могу с уверенностью сказать, какая деталь картинки состоит из полигонов, а какая — обсчитана заранее...

Ring II не отличается продолжительностью, но ПРОИСХОДИТ там многое. Самое главное, вроде битвы с драконом, как и полагается низкобюджетному эпику, остается по сути за кадром. Зато тянущиеся бесконечно мелочи (танцы с мечами, метание топоров в демонов, тушение пожаров, игра в прятки, преодоление большего числа ловушек с участием шипов, разрисованных плит, обрушивающихся колонн, случайных потоков воздуха и огненных шаров... этого здесь не меньше, чем в средней кунфу-киношке) даны во всех подробностях. "Сумерки богов" еще и самая медленная игра Arxel Tribe.

А еще здесь отменные встроенные головоломки. Отдельные (вроде сбора изображения ключа при игре в "пятнашки") — просто осколки былой гениальности; криптографические задачки и загадки с непосредственным участием музыкального сопровождения "Кольца-2" отдают "Тайной Аламута". Вы знаете, при таком подходе к делу последнюю адвенчуру AT очень трудно отличить от последней адвенчуры покойной Cryo. Бессюжетное сюрреалистическое видЕние с превосходными "пятнашками" и акупунктурным пиксель-хантингом... управляемое с клавиатуры и от третьего лица. Навряд ли квест. Может, об Arxel в мире адвенчур уже стоит начать говорить в прошедшем времени?

Это была компания либо безумная, либо гениальная. Сделавшая "Фауста" и "Хичкока". "Пророка и убийцу" и "Иерусалим". "Казанову" и "Сумерки богов". Более далекие друг от друга игры и представить себе трудно.

AGE OF MYTHOLOGY

www.ensemblestudios.com/aom/index.html

3D RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	5
Сюжет	2
Музыка	4,2
Звук	4,6
Управление	4,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

Блокбастерной силы RTS с горгонами, циклопами и метеоритными дождями сокрушительной силы. Красиво, но очень бестолково. Но красиво. Но тупо.

Игры от Ensemble — это наш индустриальный эквивалент блокбастеров продюсера Джерри Брукхаймера. Развлечение, в приверженности которому не принято признаваться в приличном обществе. Покупая билеты/коробку, вы вороватo озираетесь — не застукал бы кто из знакомых. После этого вы часами/неделями сидите в темноте зала/перед монитором и давитесь насильно впихиваемым в вас удовольствием.

МАССКУЛЬТ

Андрей ОМ

Нет, правда. Стыдная притягательность незамысловатых развлечений такого рода отличается от здоровой эстетской симпатии к кино- и игромусору: та же уродливая Empire Earth, то же одноклеточное веселье фильмов с ранним Стивеном Сигалом в главной роли честнее и простительнее. В случае с Age of Mythology (AoM) и ее широкоэкранными эквивалентами (кстати, в Штатах рекламные ролики игры в формате Dolby Surround предшествовали сеансам безмозглого бадди-экшена “I Spy” с Эдди Мерфи и Оуэном Уилсоном) вы чувствуете себя статистической единицей, костяшкой на счетах продюсеров, повисшим на ниточках усталым Пьеро в карабасовом театре коммерческой массовой культуры. Самое гадкое при этом заключается в том, что и AoM, и творения Джерри Б. являются очень качественными высокобюджетными развлечениями, ни на что большее не претендуют и плевать хотели на ваши байронические страдания по этому поводу.

ГРЕХИ ОТЦА

На полях сражений AoM царят ровно те же невыразимые содом унд гоморра, как в свое время в AoEmpires, потом в AoKings и вот совсем недавно в SW: Galactic Battlegrounds. Типов юнитов слишком много, принципиальные отличия легкой кавалерии от, например, тяжелой пехоты настолько туманны, что вы плюете на все и тычете в соответствующие интерфейсные кнопочки наугад — в АдуЪ разберутся. В тонкости использования различных родов войск никто, будучи в ясном рассудке, вникать не станет — обвели всех известно чем и ткнули известно куда. Это, конечно, есть высокий индустриальный стандарт и единственное непременное условие зарабатывания на современной RTS Много Долларов, но как же по-человечески противно из рецензии в рецензию повторять одно, блн, и то же!

Система ресурсов точно так же агукает и пущает слюни, как делала это в далеком одна тыща девятьсот девяносто девятом г. от Р. господа нашего. Пищу можно промышлять дюжиной разных способов, из которых эффективен только один — возделывание зерновых. Здесь есть, впрочем, новшество: ресурс Favour, сиречь божественное благоволение. Добывать его следует молитвами, и, тогда как всех прочих ископаемых постоянно не хватает, приставьте к храму ровно двух богомольцев и забудьте о добыче Favour навсегда.

Потом вот, скажем, технологическое древо. Ensemble после AoK даже не пыталась привести его в более вменяемый вид — те же десятки неочевидных кнопочек, производящие сотни еще менее очевидных операций. Баловаться с ними вскоре надоедает, и не последнюю роль в этом играет совершенно чудовищная стоимость апгрейдов: тысячи килограммов мяса и поленниц дров платятся за незаметное невооруженным глазом усиление каких-нибудь гоплитов, продолжительность чьей жизни в бою составляет в среднем секунд пять. В результате все свободные средства вы бросаете на штамповку максимального количества горгон, медуз и осадных орудий, искренне желая компании Ensemble и лично Брюсу Шелли успехов в труде и большого счастья в личной ж.

Сколько, интересно, им потребуется сменить графических движков, чтобы руки наконец изволили заняться балансом?

БЕГЕМОТ ФЛОБЕРА

Содрогаясь всей редакцией при мысли о том, сколько “обзороффъ” этой игры будут названы “Боги и монстры” (а не “Век Мифологии”), от разговора об этих двух категориях обитателей AoM не уклониться никак. С богами все работает довольно просто: при переходе на следующую ступень эволюционного развития мы получаем возможность выбора благоволения от двух громовержцев. Последнее оборачивается, человеческим языком говоря, масштабными заклинаниями одноразового употребления: добрая и гуманная игра будет подкладывать вам беззубые развлечения вроде призыва на собственные поля животворящего дождика, но вы, конечно, все равно выберете свирепую метеоритную

Разработчик	
Ensemble Studios	www.ensemblestudios.com
Издатель	
Microsoft	www.microsoft.com/games

Системные требования

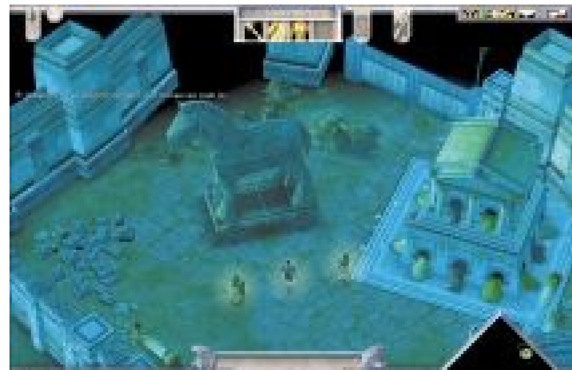
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700+), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 6x CD-ROM, DirectX 8.1.


Абсолютно гипнотическая вода. Помимо съедобной рыбы в волнах плещутся касатки, акулы и мифические чудовища.



Вместе с ландшафтом по мышеколесу крутится и мини-карта. Завораживающее зрелище.


Большие скопления противников особенно радуются божественной воле, проявляемой в виде грозы массового поражения.


Известная скульптура, не правда ли? Елену, из-за которой заварилась вся каша, к сожалению, в игре не покажут.


По мнению Брюса Шелли, гидра выглядит в точности как диплодок, только с пятью головами.


Новости мифологии: одноглазые культуристы пытаются взломать врата в Тартар. При попытке поразить их громом игра лаконично пишет: "You can't use this power right now".

грозу, глад, мор и веселую стайку выкапывающихся из-под земли лежалых покойников. Всякие аналогии с поведением настоящих богов стопроцентно случайны — придуманный Ensemble "сужет" столь дик, что Гомер и проф. Пропп вертятся в гробах и анафемски ругают американских нечестивцев. Одиссей проездом через Эреб поднимается на эскалаторе в Древний Египет, а?!

С божественными монстросозданиями все любопытнее. Технически, это те самые уникальные для каждой расы юниты, к которым вы успели привыкнуть по предыдущим выпускам нашего ежемесячного ток-шоу. Для колорита Ensemble нарядила их в шкурки мифологического зверья, надергав последнее из самых разных источников, а там, где этого не удалось, придумала самостоятельно. Так, на сцену современного RTS-девелопмента вышли, пошатываясь, человекообразные скорпионы, стреляющие изо рта солнечным лучом крокодильчики, многоголовые диплодоки (типа гидры), многоголовые плезиозавры (типа водоплавающие гидры) и исполинские тараканы, которых разработчики по недосмотру величают "скарабеями". Там, где фантазия изменила питомцам Шелли окончательно, вдохновение черпалось из монументального труда уч. проф. Брема "Жизнь животных": египетская цивилизация травит врагов взбесившимся зоопарком из полигональных жирафов, гиппопотамов и прочей в реальности безобидной живности.

Нельзя, конечно, не признать, что весь этот удар по общеобразовательному флеру первых двух игр со словом "Age" в названии пошел AoM на пользу — избавленные от необходимости демонстрировать детишкам батальные исторические зарисовки в комикс-стиле, Ensemble с облегчением посвятила себя исключительно развлекательной стороне процесса. Задания миссий прописаны со столь неуемной фантазией, что можно бы и без нее — по пять раз отбивать у гадов саркофаг с ампутированной конечностью Осириса (не спрашивайте) и шнырять по залитым непременной лавой подвалам бывает довольно утомительно.



Все несколько бодрее в многопользовательском режиме: враг, как вы сами понимаете, перестает страдать лоботомией и путаться в собственных конечностях, после чего начинается подлинное веселье. В Ensemble явно пристально наблюдали за успехами WarCraft III: в командной игре можно делиться друг с другом артефактами (последние, как и тысячу лет назад, попрятаны девелоперами в складках карты) и божескими наказаниями.

BLAST FROM THE PAST

Но вы, должно быть, читаете вышеизложенные слова страшной истины, перепуганным пони коситесь на вердикт и ничего не можете понять, верно? Мы специально максимально отодвигали момент горького признания: AoM дико, фантастически, ни с чем на сегодня не сравнимо красивая игра. Рассудок покидает вас уже в стартовом меню (и это ни на дюйм не гипербола), далее по игре вы движетесь стремительным автопилотом, не обращая внимания ни на единую деталь из вышесказанного. Из-за океана вам по-доброму улыбается керамическими зубами продюсер Джерри Б. — Ensemble в точности переняла его успешный творческий метод. AoM включает в вашей психологии те же самые потаенные триггеры животного удовольствия, что и зрелище разбивающейся всмятку на широком экране "Феррари". Виртуозное мастерство освоения бюджета.

Особенно сильно шокирует возможность поворота камеры мышеколесом (и вновь большой привет тем, у кого его до сих пор нет). По-двухмерному четкая, фотографического качества картинка вдруг сдвигается с места, камера фланирует вокруг ландшафта, заглядывает в глаза армии циклопов — это чудо, никакими словами не описываемый триумф технологии. Запуская в свое время Age of Empires, вы и мечтать боялись о том, что подобное когда-нибудь произойдет, — это действительно завтрашний день. Даже WarCraft III немногое может этому противопоставить, следующий же из ныне живущих конкурентов, Emperor: Battle for Dune, давится пылью на обочине.

Или вот вода: равных ей в индустрии сегодня нет, просто нет, понимаете? Прибой, суетящиеся вокруг водорослей рыбки, проплывающий по своим смертоубийственным делам чудовищный краб... Даже трэш-упражнения Ensemble на ниве поп-мифологии выглядят в этом волшебном антураже как-то мягче, извинительнее, что ли. Ну, диплодок. Ну, с пятью головами. Зато как роскошно смотрится на пасторальной лужайке!

Но все вышеперечисленное бледнеет перед метеоритным дождем — главным развлечением AoM. Боги лупят землю ужасным огненным молотом, заливая экран белым апокалиптическим светом. Работает физика: с воплями разлетаются в разные стороны потерпевшие, некоторые не успевают встать и принимают на грудь следующий страшный удар Молота Шелли. Прямо страх что такое, чесслово.

ТИТРЫ

Публика покидает блокбастерные сеансы еще до того, как толком зажжется свет. В пустом зале перекатываются полупустые бадьи с попкорном, впитывается в липкий ковролин пролитая пепсикола, сиротливо валяется между рядами забытый детский шарфик. Вы слышите голос одного из последних выходящих "народных кинокритиков": "Это, конечно, не "Матрица"!..", потом голос милосердно удаляется по направлению к удобствам.

P.S. Перед тем как запускать игру, убедитесь, что на вашем компьютере установлены IE 5.0 и мистический компонент MSXML (все доступно бесплатно на www.microsoft.com).

Мнения об игре

Настроения западной прессы замечательно резюмирует рецензент **PC IGN (http://pc.ign.com)** Стивен Баттс (Steven Butts): "Я не могу остановиться – срочно, слышите, срочно бегите и покупайте эту игру. Что особенно приятно, в год с таким небольшим количеством RTS-релизов и с еще меньшим действительно хороших игр Ensemble породила форменный шедевр. Это настоящая жемчужина жанра и рекорд, который будет побит нескоро". И далее в том же духе на тридцати четырех страницах. Вердикт: "9,3/10", Editor's Choice.

EUROPA 1400: THE GUILD ("ЕВРОПА 1400: ГИЛЬДИЯ")
www.the-guild.com

Экономический симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	регулируемая
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,3

Самый комплексный и раскрепощенный симулятор жизни медиевального предпринимателя.

Как оказалось, все виданные мною до нынешнего времени экономические симуляторы, относящиеся к поджанру "хроники средневекового челнока", бессовестно лгали: жизнь настоящего кооператора отнюдь не зациклена на бесконечной возне с купи-продай-заполняй-декларацию. Уважающий себя kaufmann ведет дела с более широким размахом.

КОММЕРЦИАЛИЗАЦИЯ

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Выписка из личного дела: барон <ФИО просили не называть>, состоит в должности префекта, владелец заводов, газет, пароходов, окончил Парижский университет с отличием, женат, отец двоих сыновей, не судим, замечен в порочной связи с тремя женщинами (все три — члены правления города), в чем, будучи добрым католиком, смиренно сознался во время исповеди...

Между тем выше приведен лишь краткий список достижений означенной особы.

А начиналось все с малого — с мелкого ремесленничества. Едва приехав в незнакомый город, наш герой открыл мелкую мануфактурную мастерскую и на несколько лет погряз в микроменеджменте. Годы сменяли друг друга с невообразимой стремительностью: с утра проснулся, выплатил зарплату работникам, проверил цены на местном рынке, забежал в гости к знакомой гертруде на чашку вина, глядишь — уже вечером тебе несут годовой отчет. С приобретением нескольких дополнительных мастерских жизнь начинает затягивать петлю вокруг понятия "свободное личное время" с утроенным энтузиазмом, но Europa 1400: The Guild дело свое знает туго: стоит лишь утомленному предпринимателю прищелкнуть пальцами по мышке — и в каждой мастерской помимо мастеровых и крыс заведутся господа управляющие. Наш же герой наконец-то получит возможность со спокойной душой бродить по городу, общаться с пейзанками, любоваться погодами и окрестными пейзажами. Или, к примеру, жениться, упрочив тем самым свой социальный статус.

Переход от микроэкономики к макро — шаг хотя и несложный, но очень ответственный. Видите ли, искусственный интеллект — ба-а-альшой оригинал, запросто может пустить своего хозяина по миру. Вместе с тем позволяет абстрагироваться от мелких проблем и почувствовать себя немалым начальником, за что команде разработчиков, конечно, спасибо. Дальше все более-менее закономерно: расширение бизнеса, устранение конкурентов, диверсификация производства, тотальная монополизация. Купец спит — капиталы множатся.

В итоге денег накапливается столько, что даже сантехника вся из платины. И где-то в этот момент вы внезапно почувствуете некоторую неудовлетворенность собственным положением в обществе и начнете борьбу за власть, потому что в сфере бизнеса заняться все равно уже нечем: полузадушенные конкуренты хватают крошки с вашего стола, а вам уже не интересно щелкать их скалкой по пальцам.

К тому же на днях в контору заходил знакомый архиепископ, желал успехов в семейной и личной жизни (скроив при этом крокодилью улыбку) и хвастался собственным кабинетом в ратуше. Жить скромным бароном-олигархом, хотя бы даже и во дворце, становится совершенно не в милость. Мечтается о власти.

ПОДКОВЕРНАЯ БОРЬБА

Введение в политику — штука тонкая. Многомерная сеть интриг так и норовит захлестнуть зазевавшегося новичка, низводя его тем самым до полной политической немощи. Наивных и неопытных в этой области очень часто бьют, не только по кошельку, но и по лицу. Вызов на дуэль — что может быть проще? Пуля в грудь — и по конкуренту служат молебен. Что там у нас еще в арсенале настоящего политикана? Слежка, шантаж, дача взяток в особо крупных размерах должностным лицам и даже сочинение памфлетов про ненавистного врага. Последний способ действует безотказно: прохожие, завидев вас во время прогулки вдоль набережной, останавливаются, показывают пальцами и дружно, подлецы, гогочут. Если вы не мастер риторики, придется терпеть.

Или все-таки взять уроки риторики у наставника-иностранца? А что, тоже вариант. В этом состоит еще одно отличие "Гильдии" от остальных представителей племени экономических симов: ваш alter ego обладает набором различных талантов и качеств,

Разработчик	
4Head Studios	www.4head.de
Издатель	
JoWooD	www.jowood.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 600, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 8.1+, 700 Мбайт на жестком диске.



Лесхоз имени Лукича. Здоровые парни с топорами порой вместо работы устраивают себе пикник с шашлыками.



Рыночная площадь занимает очень важное место в городской жизни: купцы и ремесленники здесь совершают сделки, политики развешивают на столбах памфлеты, а карманники шерстят всех подряд.

После серии мероприятий мастерская каменотесов выдает по три нормы в день. Управляющему, следовательно, приходится думать в три раза интенсивнее — видите, как сосредоточенно он чешет в затылке?



Париж, укутанный снегом. Правда, красиво?





Родителей, понятно, не выбирают, но The Guild предоставляет вам такую замечательную возможность. Солдат, купец, ремесленник, священник и вор — набор генов критически мал, зато разнообразен.



У каждого города свои плюсы и недостатки. Выбирайте с умом место будущего проживания, чтобы не пришлось раскаиваться в будущем.

Мнения об игре

Йохан Гебауэр (Jochen Gebauer), наш немецкий коллега из **PC Games Online (www.pcgames.de)**, награждает игру рейтингом в 87%, говоря следующее: "Die Gilde – первый экономический симулятор, в котором вы действительно получаете ощущение присутствия: вы обязаны заботиться не только о бизнесе, но и о своей семье. Благодаря своей глубине эта игра имеет все шансы увлечь вас на долгие месяцы".

Некто PG (не путать с Господином нашим ПэЖэ!), сотрудник сайта **Gamezone (www.gamezone.de)**, восхищен не меньше: "Грамотное, вдумчивое планирование действий строго обязательно для победы. Вы проведете за игрой не один вечер, забудете обо всем вокруг, сосредоточившись на процессе, иначе проиграете. Реальное время и агрессивные оппоненты не дадут вам заскучать". Итоговый рейтинг: 8,2/10 баллов.

которые, в зависимости от избранной карьеры, необходимо развивать. Совершенно логично, что искусство управления надлежит держать на высоком уровне человеку, который привык руководить своими работягами лично. Правильно и то, что придворному интригану, за которого все делают слуги, ни к чему забивать себе голову технологией разливки чугуна в изложницы. Такому господину более пристало тренироваться в риторике — мало того что все противники будут вынуждены в панике отсиживаться по домам, преследуемые толпами насмешников, так еще и карьерный рост их будет подобен полету пушечного ядра: чем яростнее стремится вверх, тем вернее падает в грязь.

Но, как ни печально это осознавать, даже сильным мира не уйти от старухи с косой. Беда ситуации в том, что ваши персонажи не просто смертны — они внезапно смертны. И никакой эликсир Фауста, купленный в шарлатанской лавочке на углу, не способен прогнать смерть надолго — она все равно унесет героя в самый неподходящий момент (вообще говоря, для подобного дела абсолютно любой момент — неподходящий).

Так было и в этот раз. Несколько взяток и цепь из серебра помогли мне с легкостью занять высокий пост среди городских бейлиффов. Титул, состояние и трость, достойная самого короля, проложили дорогу в высшие эшелоны власти. Все шло прекрасно, народ активно готовился встретить нового мэра славного города Берлина...

Но наутро мне сообщили, что я умер. Какой удар со стороны безносой! А потом наступил полный game over. Видите ли, если достопочтенный патрон всю свою молодость провел в гуляниях, не остепенился, не женился и не обзавелся наследником, то — пиши пропало: на момент смерти семейный бизнес передать некому (жена не в счет — ей не положено), и остается лишь тихо скончаться от безысходности. В следующей жизни повезет больше.

ТЕНЕВАЯ ЭКОНОМИКА

Следующее перевоплощение меня, само собой, заметно отличается от предыдущего — совершенно не зря в игре присутствует набор из 12 профессий, каждую из которых хочется попробовать на зуб и ощутить все прелести, присущие специфическому бизнесу. Веселее всех, конечно же, приходится трактирщикам — каждый вечер подвыпившие посетители разыгрывают перед невозмутимым и все повидавшим барменом спектакли, достойные аплодисмана королей.

А еще есть так называемые криминальные элементы, до которых вам не будет никакого дела ровно до того момента, пока один из них не опустит носок, набитый гравием, на ваше аристократическое темечко. Очнетесь в темном подземелье, без гипса, но и без всего остального. Уплатив солидный выкуп за собственное освобождение, вы выйдете из заточения, вздохнете свежего воздуха полной грудью и отправитесь, как ни в чем не бывало, по своим делам. В ратуше вас будет ждать большой сюрприз в виде негативно настроенной личности, оккупировавшей некогда родной кабинет. Элементарно: подсидели во время вынужденного отсутствия. Есть ли в мире справедливость?!

Если нет, то самое время набрать новых карт из житейской колоды — наверняка там окажется пара джокеров. Никогда не поздно сменить профессию и попробовать трюки, на которые раньше вы ни за что не решились бы. Взгляните на гильдию воров и грабителей: в то время, когда вы сажаете деревья и рожаете детей в космических масштабах, эти подлые типы, прогуляв остатки совести в соседнем кабаке, швыряют бомбы в окна конкурентов, грабят обозы, обогащаются за счет черного рынка и промышляют киднэппингом. Преуспевающие люди! Воровской гильдмастер запросто может запрыгнуть на высшую ступень власти — он не испытывает каких-либо комплексов по поводу методов борьбы, питается исключительно подножным кормом и является специалистом подковерных интриг. Опаснейший профессионал — а ведь вы запросто можете выбрать именно эту стезю. Барон-разбойник или граф-клептоман — определенно, в этом есть недюжинная толика медиевальной романтики. Вперед, дорогой читатель, живи в The Guild, как тебе нравится, и живи подольше!



"ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА"

www.storm.ru

Боевой симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4,3
Управление	4,4

4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Уникальность "Солдат неба" заключается в том, что игра, несмотря на все свои недоработки, может показаться одинаково интересной самой разномастной играющей публике: от закоренелых вирпилов до прожженных аркадников.

По признанию самих разработчиков, "Солдаты неба" должны были вобрать в себя все, что не успело попасть в "Шторм", став в глазах потенциальных покупателей уже не просто игрой, а некоей квинтэссенцией жанра "некосмический симулятор". Что ж, возможно, в этом и есть какая-то доля истины.

ШТОРМИЛО-2

Михаил СУДАКОВ

Однако называть проект идеальным "Штормом" желания отчего-то не возникает. "Солдаты" относятся к той разновидности игр, которые недотягивают до совершенства совсем чуть-чуть: пару бы строчек кода туда, чуть больше выражения в голосе сюда, свистать всех наверх... Простите, это здесь раздают "Наши выборы"? Да, но вы, гражданин, здесь не занимали. Я с пяти утра стою и вас не видел...

Впрочем, совершенство в этом мире зачастую таково, что неустанно стремиться к нему необходимо, но вот достигать — вовсе необязательно. "Солдаты неба" могли быть еще немного красивее, но глаза вылезают из орбит и без того. Актеры наверняка способны играть чуть живее, но и к этим голосам привыкаешь на счет "три". Не были мы ни на каком Таити, ясно?! Нас и здесь неплохо кормят.

ОСНОВА ОСНОВ

Управлением игра смахивает на любой космический симулятор, название которого первым взбредет вам в голову. Descent: Freespace? Да, пожалуй. Wing Commander? Очень похоже. На равных правах (и отнюдь не птичьих) в игре сосуществуют джойстики, геймпады (исключительно аналоговые — во избежание сами знаете чего) и обыкновенная хвостатая мышь. Последняя в моих глазах обладает даже некоторым приоритетом по ряду уважительных причин.

Рулить удобно и даже в некоторой степени приятно. Кораблики слушаются вас беспрекословно и, что интересно, действительно отличаются своим поведением, хотя употреблять здесь слово "разительно" я бы постеснялся (не делают этого и разработчики). Полетный интерфейс изящен, но одновременно с этим, увы, несколько аскетичен. Так, нажатием пары-тройки кнопок вы можете отдать ЦУ подконтрольному звену атаковать цель или приказать своему штурмовику/перехватчику/скауту следовать курсом "воздух — ангар", но при этом вынуждены довольствоваться ручным выравниванием своей скорости со скоростью цели. Что порой жутко раздражает, даже несмотря на то, что "Шторм" позиционируется как "боевой симулятор", которому подобные функции доктором не прописаны.

Для облегчения навигации и перелетов от одного "вэйпойнта" к другому существуют две замечательные бортовые системы: автопилот и "сжатие времени", которые действительно серьезно берегут ваши нервы, однако... Однако автопилот любит порой приложить игрока о пригорок или стенку каньона (от скорости это зависит мало), а "сжатие" действует на манер усовершенствованного "элитовского" J-двигателя — то есть напрочь отказывается работать в присутствии вражеской техники. Само по себе это не страшно — встретили мешающего шустро продвигаться к своей цели неприятеля, немного свернули с курса, всыпали наглецу по первое число и продолжили свой гордый путь.

Но иногда в поле зрения попадают принципиально неразрушимые (или очень прочные?) объекты, а бортовой компьютер временами сбоит и начинает вопить о появлении противника, даже если на радаре (и на общей карте) им и не пахло. Обычно подобные шуточки заканчиваются тем, что враг появляется в тот момент, когда вы пролетели уже как минимум 15 км на черепашьем ходу, вам скучно и отчаянно хочется кого-нибудь убить. Красная точка бодро возникает в окошке радара и тут же куксится под яростным огнем плазменных пушек. А вот нечего было лезть...

ОТКЛОНЕНИЯ

Несмотря на всевозможные происки интерфейса и другие, скажем так, неувязки (ровно пять раз игра вываливалась в десктоп при попытке сделать скриншот, а один раз намертво заблокировала мышиное управление, хотя я и склонен считать это досадной случайностью; качайте патч, друзья!), играть в "Солдат неба" приятно. Виной ли тому вполне вменяемый сюжет или же профессиональные тексты — не суть. Благодаря уверенной литобработке все доклады, дневники, брифинги и радиопереговоры обрели живость и подлинную военную цветастость, если вы понимаете, о чем я.

Структура миссий, к счастью, линейна не до конца: тут и там попадаются

Разработчик	
"MADия"	www.storm.ru
Издатель	
"Бука"	www.buka.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4х CD-ROM, 1150 Мбайт на жестком диске.

"побочные" задания, выполнение которых сулит. Сюжет развивается стремительно и агрессивно: еще вчера наши войска вынуждены были защищать собственную базу, а сегодня, нарываясь на неприятности, идут в атаку на "вражеский" континент. Не то чтобы после каждого успешно выполненного задания ощущался щенячий восторг и желание свернуть горы — отнюдь. Но известное удовлетворение от четко и технично выполненной боевой задачи присутствует. Можете считать это официальным комплиментом.

Конечно, не обошлось без недостатков и здесь: порой миссия заскриптована так жестко, что наиболее наглые отклонения от намеченной последовательности действий заканчиваются ее провалом. Можно совершенно случайно оставить без работы свои воздушные силы, можно, пользуясь накопленным опытом, уничтожить цель до того, как игра успела ее пометить, или можно делать все по плану, под конец принять любезное приглашение о посадке на базу, а затем искренне удивляться, почему миссия даже и не думает завершаться. Случается такое редко, но все-таки случается. Будьте бдительны, не лезьте на рожон.

ДОЛГИЙ ПУТЬ

Отдельные "солдатские" ракурсы можно назвать шикарными и не сильно погрешить при этом против истины. Вам не нужно баловаться с камерой на манер последней NFS, дабы ощутить внушительность модифицированного графического движка "Шторма", — вида от первого лица хватает с головой. "MADия" неплохо поработала над водой (которая наконец-то стала похожа на жидкость, а не на странную блестящую субстанцию), уделила должное внимание облакам и справилась с лесами на все шесть баллов.

Пару раз я ловил себя на попытке заманить врага на территорию лесопосадки, потому что там разбирать друг друга на шестеренки гораздо веселее. Странным образом все эти излишества сильного влияния на скорость процесса не оказывают, и скромной конфигурации Pentium III 700 + GeForce3 хватает практически на все случаи жизни. Если, конечно, не хамить, выставляя дальность прорисовки на максимум.

Но хватит толочь воду в ступе. "Солдаты неба" нельзя назвать идеальной игрой, это верно. Но и посредственной, неудавшейся, банальной — тоже. Быть может, гейм-дизайнерам стоило кое-где поумерить свой пыл и не растягивать одно задание на несколько подмиссий (всего их порядка 50 штук!!)... но на все это можно взглянуть и с другой стороны: игру не пройдешь за пару вечеров с перерывами на чайные церемонии. Неделя напряженных боев за будущее обоих континентов вам обеспечена — а чего еще остается желать пилоту Джейсону "Wolf" Скотту?



Единственная беда с этим "шагающим роботом" — его тихоходность. А цель миссии — эскорт. Делайте выводы.



Дружественные корабли неплохо (хотя и не более того) помогают во время схватки, но заставляют лезть на стенку в начале миссии. "Это Квебек, разрешите взлет. Квебек-1, взлет разрешаю. Квебек-2, взлет разрешаю. Квебек-3, взлет разрешаю..." Ага?



Леса являются одной из самых примечательных черт "Солдат неба". Очень, очень убедительно.



Слепящее солнце иногда серьезно мешает ведению боя, но когда вокруг спокойно — можно расслабиться и наслаждаться картинкой.



REAL WAR: ROGUE STATES

www.real-war.com

РЕЙТИНГИ

Сложность	отсутствует
Графика	3,5
Сюжет	3
Музыка	0,5
Звук	3,5
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,5

Та же Real War, только в профиль. Чуть-чуть подлатали, слегка подретушировали и в очередной раз выкинули на прилавок. Получилось препротивнейше.

О личном: до недавних пор в моем топе нецензурных продуктов главенствовала великолепнейшая экстремальщина под грандиозным названием Anna Kournikova's Smash Court Tennis Adult Edition. Виртуальная Анечка, хотя и отбивает мяч неважнецки, зато весьма ободрительно прыгает. По-человечески не поиграешь, так хоть насмотришься всякого — реальная, понимаете, физическая и психологическая модель поведения.

МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

На лоботомированную Real War: Rogue States (RWRS), буквально на днях занявшую почетное первое место в хит-параде убогих, нет сил даже смотреть, несмотря на все ее ужимки и претензии на соответствие военно-стратегическим реалиям. Воля ваша, но дюже примитивно.

Как известно любому натуралисту, в природе существует прослойка недотрэшевых игр, тактично именуемых вторичными. Они не срывают гран-при на выставках, не собирают вокруг себя многотысячных толп поклонников и не обогащают владельцев, хотя изредка, ко всеобщему удивлению, добиваются зрительских симпатий. В последнем случае, когда в порыве творческого слабоумия рождается не слишком противный клон, дабы не лишать горе-разработчиков последнего куска хлеба и поощрить на грядущие подвиги, означенный продукт (само собой, вторичный) девелоперской жизнедеятельности награждается предупредительным ярлычком: например, “не фонтан, конечно, но для новичков в жанре может представлять интерес”, или “не совсем фонтан, скорее оросительная система”, или даже “вполне себе фонтан, но люксембургский — то бишь строго на любителя”. Ярлык для RWRS может быть лишь один: “кошмарный сон нетрезвого водопроводчика”.

Разработчик
Rival Interactive www.rivalinteractive.com
Издатель
Simon & Schuster Interactive
www.simonandschuster.com

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 600, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 4x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

УПЛОЧЕНО

Впрочем, не стоит думать, что больной совсем безнадежен и авансом мертв — таких у нас принято отправлять в морг немедленно, без надлежащего вскрытия. Заключение в подобных случаях выносится по уродливым трупным пятнам на скриншотах и явственно ощущаемому мерзкому душку, исходящему от приторных пресс-релизов.

Добрые санитары дают умирающему еще один, последний шанс: лошадиная доза гормонов в виде улучшенного искусственного идиота, оптимизированного алгоритма путенахождения и т.п. препаратов лениво растекается по жилам несчастного и... не действует. Видите ли, у племени дешевых стратегий в реальном времени выработался иммунитет к подобного рода химии. Припарки мертвому окажут куда больший эффект. Заключение патологоанатома: “RWRS имеет целых два достоинства, но их никто не видел”.

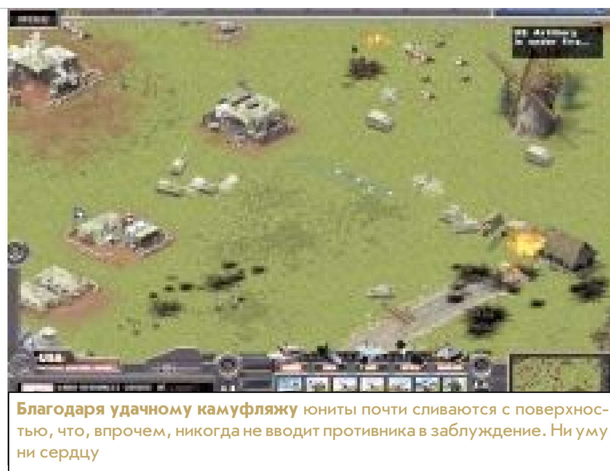
Играть в это, конечно, можно, хотя лучше не — вам может срочно потребоваться бумажный пакет. Начнем с того, что сторон в игре две: террористическая организация планетарного пошиба, состоящая сплошь из арабо- и русскоязычного населения, и всемирная освободительная американская армия, где каждый сержант — Брюс Виллис, а каждый генерал — Лесли Нильсен. Ты еще здесь, благодарный читатель? Выдержки тебе не занимать... Продолжим: Real War: Rogue States есть не что иное, как набор самых распространенных штампов в своем жанре. За давностью лет их — штампы — уже гнушаются использовать даже такие заслуженные клонмейкеры, как Westwood, зато творцам из Rival все божья роса. Затратив смешную сумму на разработку очередного отпрыска, они добились своей цели: посетители супермаркетов охотно берут Rogue States на сдачу. Скромно умалчивается тот факт, что счастливые владельцы новой эпохалки, придя домой, наслаждаются игрой ровно одну минуту восемь секунд — именно столько времени длится заставка (выполнена она весьма качественно — сразу становится ясно, куда были угроблены 90% средств, отряженных на разработку RWRG).

Дальше начинается борьба с морской болезнью, поэтому, дабы не мучить ни вас, ни себя, буду краток: праздник не состоялся. Игропроцесс своей интенсивностью и скудоумием напоминает хронику муравейника, по которому неоднократно пробежались все обитатели нашего леса в процессе улепетывания от обитателей леса соседнего.

Графика... Все, что я хотел сказать плохого по этому поводу, вы уже посмотрели на скриншотах и подумали вслух сами. Во-первых, все плоско — настолько плоско, что даже и не пытается казаться сколько-нибудь объемным. Никогда, даже в приснопамятных девяностых прошлого столетия, трехмерные юниты не были столь двумерными. Спешите лицезреть аттракцион необычайной плоскостности! Карты — идеально ровные



Американские войска мешают голодающим террористам получать гуманитарную помощь.



Благодаря удачному камуфляжу юниты почти сливаются с поверхностью, что, впрочем, никогда не вводит противника в заблуждение. Ни уму ни сердцу

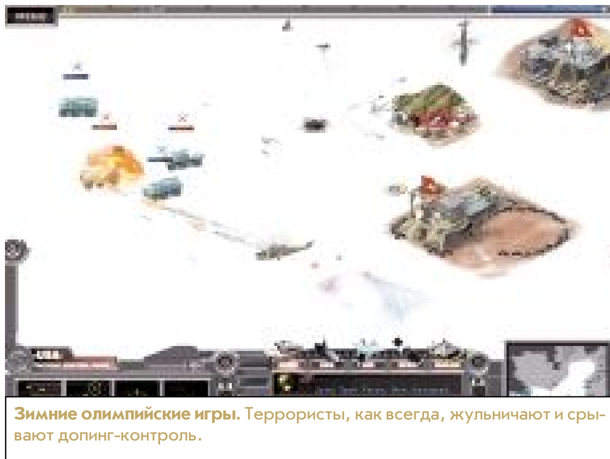
столешницы с хитро нарисованными на поверхности елками и фальшивыми буграми. Образчики техники — изнуренные клячи, жертвы асфальтоукладочной бригады и просто блеклые тени своих реальных прототипов. Зато имеется воистину уникальная возможность плавного масштабирования картинки — практически бесполезно, но детям очень нравится.

Намного сильнее режет глаз всеобъемлющий минимализм анимации. Когда я вижу, как какой-то танк рывками пытается повернуть свое стальное брюхо, хочется зажмуриться и на ощупь запустить процесс деинсталляции. Ей-богу, ну как будто наждачкой по зрачкам. Какие-либо спецэффекты отсутствуют как класс: хлопушек не завезли, а вместо фейерверка собравшиеся вынуждены наблюдать падающие с неба неопрятные хлопья предположительно органического происхождения. Музыканты, как и ожидалось, валяются в кустах и протрезвеют только послезавтра. Инструментами тем временем завладел странствующий человек-оркестр, на днях сбежавший из палаты #6 кащенковского прихода. Самородка-виртуоза очень хочется если не приголубить железнодорожным рельсом, то хотя бы отправить в музыкальную школу — изучать азы.

МОЗГ АМПУТИРОВАН

Творящееся на экране действо цензурными словами описывать довольно сложно, поэтому придется ограничиться расплывчатой фразой "наиабсолютнейший бардак!".

Виной всему упрощенная экономическая система, благодаря которой можно совершенно не заботиться об экономии ресурсов — они в принципе не могут закончиться. Так устроен этот безумный мир: пока вы разносите вражеские войска в пух и прах, доброе начальство потихоньку, не спеша переводит на ваш счет кругленькие суммы. Постройте аэропорт поддержки — начнут поставлять на вертолетах дополнительные средства. Два аэропорта еще лучше — это почти рог изобилия, из которого в наши карманы ежесекундно поступают суммы, сравнимые с годовым бюджетом скромной банановой республики.



Зимние олимпийские игры. Террористы, как всегда, жульничают и срывают допинг-контроль.

Таким образом, никакого экономического давления на противника оказать невозможно, процесс производства свежих юнитов, запущенный однажды, уже необратим и не прекращается до полного истребления одной из сторон. Все это происходит в очень реальном времени, когда нет никакой возможности оторваться от игры хотя бы на полсекунды, — нескончаемые стальные толпы постоянно сражаются за место на суше, корабли косяками идут ко дну, а снующие над этим богомерзким безобразием стелс-бомбардировщики посыпают всех жеваными бумажками, символизирующими тротил-эквиваленты. При этом все, абсолютно все, присутствующие немилосердно мажут. А что вы хотели? Реальной, королева-мать, войне — реальную физику. Разброс снарядов — необычайный, благодаря чему наши подчиненные зачастую язвят собратьев по оружию.

Подобный балаган, впрочем, уже лет пять как не вызывает ровно никаких эмоций, лишь приступы зевоты. Неприглядно. Примитивно. Скучно.

Некоторые игры кому-либо рекомендовать просто неудобно — жертва небрежного совета потом будет еженощно являться во снах и с укором смотреть в глаза, не забывая при этом плевать в чай. Так вот, не вздумайте посоветовать это чудо своим друзьям, иначе, будьте уверены, на весь остаток жизни они потеряют интерес не только к стратегиям реального времени, но и ко всем КИ вообще.

Дальше продолжать нет уже ни желания, ни сил. Почти по Хармсу: "...театр закрывается. Нас всех тошнит". EXE

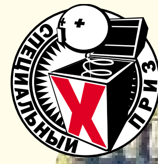
ЛИЧНОЕ ДЕЛО



ВТОРОЕ СЛУШАНИЕ

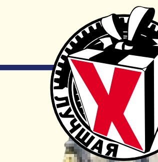
Дмитрий ЛАПТЕВ

Признаться, я не испытывал предоплатных симпатий к Creative Sound Blaster Audigy 2, новой карте под маркой Creative Labs. Судите сами: в первостепенно интересующем нас вопросе 3D-звука ничего принципиально нового не ожидалось, поскольку прежний 3D-движок EAX Advanced HD оставлен без изменений. А, вспомнив, как мало различалось качество звука Sound Blaster Live! и первой Audigy, в революцию качества звучания “просто музыки” на этот раз тоже верилось с трудом. Цена же на новые карты была объявлена заметно большая, нежели на старые. Но… прошу прощения, ошибался.



Стр. 122

ТЕСТИРОВАНИЕ | МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ



ЧИПОГРАФИЯ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Прошли те времена, когда под Pentium 4 существовал единственный достойно работавший чипсет — i850, рассчитанный на дорогую память от дедушки Рамбуса. Сейчас и чипсетов под P4 стало поболе, чем под Athlon, и память всех сортов подешевела. Выбирай — не хочу!



Стр. 124

ТЕСТИРОВАНИЕ | АУДИОКОЛОНКИ

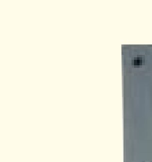




КОТЫ В МЕШКАХ

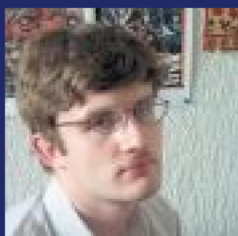
Ашот АХВЕРДЯН

Мучительно не хочется тратить деньги впустую. Хочется сделать осмысленный выбор, тщательно взвесить плюсы и минусы каждого имеющегося предложения, не торопясь выбрать основной и запасной варианты, еще раз все перепроверить, удостовериться в правильности сделанного выбора, после чего, наконец, совершить сам акт покупки, спокойно осознавая торжественную серьезность происходящего.





Стр. 134



ВТОРОЕ СЛУШАНИЕ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Признаться, я не испытывал предоплатных симпатий к Creative Sound Blaster Audigy 2, новой карте под маркой Creative Labs. Судите сами: в первостепенно интересующем нас вопросе 3D-звука ничего принципиально нового не ожидалось, поскольку прежний 3D-движок EAX Advanced HD оставлен без изменений. А, вспомнив, как мало различалось качество звука Sound Blaster Live! и первой Audigy, в революцию качества звучания "просто музыки" на этот раз тоже верилось с трудом. Цена же на новые карты была объявлена заметно большая, нежели на старые.
Но... прошу прощения, ошибался.

Как выяснилось, источником основных удовольствий аудиофильского характера за время скоротечного знакомства с новой картой оказался именно похорошевший звуковой тракт. Причем разница не осталась незамеченной даже на пожилых компьютерных колонках, стоивших никак не более $100, не говоря уж об акустике современного уровня. А ведь и звучание оригинальной Audigy нельзя было назвать плохим или даже посредственным.

Собственно, о каких-то слышимых искажениях, фоновом шуме, будто бы имевших место раньше и пропавших сейчас, речи, конечно же, не идет. В спецификациях соотношение "сигнал/шум" у Audigy 2 значится на уровне 106 дБ (для фронтальных и тыловых каналов, для остальных — чуть меньше), что на 6 дБ лучше, нежели у Audigy-первой. Но даже 85-90 дБ достаточно, чтобы в отсутствие сигнала (в паузах) никакого собственного шума звуковая карта не создавала даже на высоком уровне громкости. Приемлемый уровень качества звука достигнут аудиокартами еще во времена Sound Blaster Live! Поэтому (ура!) мы наконец-то, обсуждая "компьютерный звук", имеем удовольствие говорить уже о материях, близких к Hi-Fi. А именно о прозрачных "верхах" и богатых "низах" (четких и детальных басовых ритмах, а не давящем на уши "бум-буме"). В последнем пункте прогресс, впрочем, немыслим без колонок соответствующего уровня (о которых — в колоночной эпопее в этом же выпуске "Игрового железа"). Еще один качественный параметр, заметно улучшившийся за два последних поколения карт, — степень детализации звуковой картины. Но к собственно 3D-звуку он не имеет прямого отношения, поскольку даже в стереозаписях разные источники звука (инструменты, голоса и т.д. и т.п.) ни в коем случае не должны сливаться в одну "кашу".

Если разобраться, ничего необыкновенного в росте характеристик нет, цифро-аналоговые преобразователи, в том числе и бытового уровня, продолжают развиваться, и инженеры Creative, похоже, постарались выбрать наилучший... из тех, что можно было себе позволить, оставшись в рамках "$100-120 за карту в розницу" (хотя первоначальная цена, безусловно, будет выше, не говоря уж о версиях с традиционными внешними модулями Audigy Drive). В итоге избранником оказался ЦАП Crystal CS4382 от Cirrus Logic (www.cirrus.com). А обеспечить ему должную обвязку для Creative было делом техники, с которым она справилось на "отлично".

Линейка плат на Audigy 2, как и прежде, будет состоять из трех изделий: "простой" платы и укомплектованных двумя разновидностями внешнего блока с дополнительными разъемами: для 5-дюймового отсека (Platinum) и в полностью внешнем исполнении (Platinum eX). К весне должна выйти также новая версия Extigy (USB-звуковой карты) с начинкой Audigy 2. Пока неизвестно, появится ли облегченная версия платы (без дополнительного ПО и с простыми разъемами вместо позолоченных)...

Как бы то ни было, но одним лишь отличным звуком оправдать появление "двойки" в маркировке аудиопроцессора маркетинговому отделу Creative было бы трудно (максимум — присовокупить к названию "Audigy" словечко "Pro" и адресовать этот продукт небольшой группе аудиолюбов, однако Creative всегда рассчитывает на массовый спрос даже дорогих карт). Поэтому новшества есть и помимо.

DIRECTSOUND

Как уже отмечалось, новых функций в 3D API не добавлено, EAX 3.0 по-прежнему реализуется аппаратно на отменном уровне, а число независимых аудиопотоков даже увеличено с 32 до 64 (что пока явный избыток или, если хотите, запас на будущее). За год конкуренты не только не смогли догнать, но даже и просто предложить что-нибудь интересное-альтернативное в части "ускорения" 3D-звука. Sensaura, пожалуй, остается единственным живым решением, но серьезного конкурента из нее пока никак не получается.

С одной стороны, ситуация выходит не очень веселая, поскольку перспективы дальнейшего прогресса в условиях монополии туманные (и "Наш выбор" приходится отдавать без сравнительного теста, что само по себе нонсенс). С другой же — единый стандарт удобен разработчикам игр, а нам позволяет надеяться, что хотя бы имеющиеся функции будут активнее использоваться. Благо и нынешний API от Creative предоставляет просто широчайший простор для творчества. Развиваться же самой карте в сторону снижения нагрузки на центральный процессор уже практически некуда: падение на 1-2 fps от вклю-

чения звука — это все, на что можно пожаловаться в современных играх, поддерживающих EAX.

Тем не менее Audigy 2 просто обречена звучать в 3D лучше предшественников благодаря поддержке 7-канального (!) звука (вернее, 6.1 — шесть колонок с сабвуфером). Пространство за спиной слушателя всегда оказывалось основной "мертвой зоной", именно ее и призвана ликвидировать новоиспеченная третья тыловая колонка. Звуки теперь локализуются лучше, спору нет. Хотя о полной победе над пространством пока говорить все равно преждевременно, и... неужели следующее поколение акустики надо будет расставлять уже в два яруса?!

Для музыки или видеозаписей дополнительный канал покамест и вовсе остается незадействованным, точнее — потенциально загрузить их можно в формате DolbyDigital EX (аппаратный AC3-декодер, как водится, у Creative, встроен в карту), но диски с такими записями — ба-а-альшая редкость. Раскладывание же стереозвука по колонкам с помощью собственного эффект-процессора Audigy 2 даже и на 7 каналов, конечно, не столь эффективно и проигрывает звучанию "честных" 6-канальных записей, уже в меру распространенных благодаря DVD-Video (и нарождающемуся DVD-Audio).

Кстати, о DVD-Audio. Этот формат поддерживается картой полностью (в ПО есть оригинальный DVD-Audio Player). Характеристики звука впечатляют! Судите сами: разрядность — до 24 бит, частота дискретизации — до 192 кГц (таким образом, для несжатого звука битрейт достигает 9,5 Мбит/с, а выигрыш перед Audio CD (16 бит/44,1 кГц) получается исключительно в качестве звука, но не длительности записи). К счастью, в отличие от того же Audio CD, в DVD-Audio параметры записи строго не фиксированы: звук может быть закодирован в MPEG и Dolby Digital-форматы, разрядности и частоты также допускаются разные, поэтому выдержать приемлемый баланс между количеством и качеством треков, записываемых на DVD, проще.

ОПОСРЕДОВАННЫЙ ЗВУК

Поддержка 6.1-канального и 24-битного звука вкупе с качеством звучания, еще ближе подобравшимся к теоретическому пределу для "бытовой" компьютерной звуковой карты, — это и есть сухой остаток от знакомства с новой картой?

Не совсем. Заинтересованного внимания потребовали и другие опции новой платы. Причем возникло стойкое ощущение, что их "зашьют" в старую Audigy (а может даже, и SB Live!) в следующей версии драйверов, а значит — новинкам сможет порадоваться куда большая аудитория. Все они относятся к обработке звука "на лету" и частично уже имели место в предыдущих картах. Вспомните, к примеру, эквалайзер и возможность выбора запрограммированных параметров реверберации или даже создание собственных пресетов. Ну а добавилось вот что:

а) Очистка воспроизводимого и записываемого (!) звука от шумов и щелчков (Audio Clean-up). Разумеется, оцифровывая коллекцию старого "винила", лучше записать все как есть, а затем в программах типа Sound Forge с помощью соответствующего плагина, вручную настроив параметры, почистить запись. Результат при должном терпении выйдет более симпатичный. А для владельцев ТВ/FM-тюнеров такая опция, не съедающая своим включением ни процента процессорного времени (если верить встроенному в XP индикатору ресурсов), просто отличный способ поднять слышимое качество входящего аудиопотока.

б) Смена скорости воспроизведения (Time Scaling) от 0,5 до 2-кратной без искажений и изменения высоты тона. С одной стороны — баловство, но те, кому приходится хоть изредка расшифровывать диктофонные кассеты или пытаться на слух перевести запись с иностранного языка, с таким определением не согласятся.

в) В новой разновидности PlayCenter, нареченном MediaSource Player'ом, теперь можно включить SVM для выравнивания громкости соседних треков из плейлиста. На первый взгляд, безобидная и даже полезная вещь, но по собственному недомыслию способная выравнивать и резкие перепады уровня внутри отдельно взятой пьесы, что может идти вразрез с авторским замыслом.

Плюс в новом микшере появилась возможность регулировать частоту "отсечения" сабвуфера (естественно, запитанного от сабвуферного же канала карты, а не от внутриколоночного кроссовера), каковую просто-таки трудно переоценить. И там же осталось прежнее объединение всех "второстепенных" аналоговых входов (Line In, CD In, AUX, TAD, PC) в единственный Analog Mix. Безусловно, чаще прочих для записи используется линейный вход, а об остальных теперь почти никто и не вспоминает (даже аналоговый "шнурок" к CD-ROM'у не все тянут, благо "по цифре" через SPDIF или IDE-шину звук доходит в куда более чистом виде). Тем более никого не волнует ущемление в правах PC Speaker'а. Но: наводки от всего этого постороннего хозяйства в запись все равно могут просочиться, и, ей-богу, было бы разумно и красиво выделить Line In в отдельную категорию.





Creative Sound Blaster Audigy 2.

Ну вот, даже недостаток один найден, следовательно, колонка, она же в этот раз рецензия на подотчетную свежайшую карту, благополучно подошла к своему логическому концу...

...в качестве которого резонно было еще раз, строго протокольно, озвучить основные характеристики платы и... и, конечно же, поставить ей в дневник первую оценку:

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2

Цена	$150 (ориентировочно)
Число каналов DirectSound/DirectSound3D	64/64
Число аппаратных голосов волнового синтеза	64
Выходы	3 линейных аналоговых выхода (фронтальные, крайние тыловые колонки, сабвуфер/центральная колонка), аналоговый выход на центральную тыловую колонку, совмещенный с многоконтактным цифровым выходом
Входы	линейный, микрофонный, IEEE1394 (FireWire), порт для джойстика/MIDI-клавиатуры на отдельной планке
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0-3.0
Форматы воспроизведения	до 24 бит 192 кГц включительно
Форматы записи	до 24 бит 96 кГц включительно
Сертификация	THX

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,7



СПАСИБО!

Искренне благодарим **Восточно-европейское представительство Creative Labs** (www.creative.ru) за предоставленную для тестирования звуковую плату Creative Sound Blaster Audigy 2.

ЧИПОГРАФИЯ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Прошли те времена, когда под Pentium 4 существовал единственный достойно работавший чипсет — i850, рассчитанный на дорогую память от дедушки Рамбуса. Сейчас и чипсетов под P4 стало поболе, чем под Athlon, и память всех сортов подешевела. Выбирай — не хочу!

Но, прежде чем мы перейдем к собственно показу моделей основных матплат сезона “осень-зима 2002 г.”, давайте немного поговорим “за теорию”, ибо, как известно, характеристики каждой конкретной платы напрямую зависят от набора ее микросхем.

Формально под Pentium 4 в современном формате (Socket478) существует не меньше 20 чипсетов, “живыми” же остаются не больше десятка наборов — в основном производства Intel и SiS. Ну а чипсетов с достойными внимания характеристиками и того меньше. С большой натяжкой в эту компанию можно принять фирму VIA — автора шикарных чипсетов для платформы AMD. Причина отставания от конкурентов — в так и не разрешенных противоречиях с Intel по поводу лицензирования процессорной шины под Pentium 4. Итог последней коллизии очевиден: платы на “незаконных” VIA-чипсетах в природе, разумеется, встречаются, но лишь от малоизвестных фирм и в крайне гомеопатических количествах. Что на их популярности отражается сами понимаете как.

INTEL

Есть определенный резон в покупке платы с набором микросхем, произведенным той же компанией, что и процессор. Кому как не “Интелу” знать обо всех тонкостях работы его собственных CPU, верно же?

i845

Причина остановиться на первоначальной версии i845-го может быть только одна — потребность ограничиться простой SDRAM-памятью. Желание, честно говоря, спорное. Уже не единожды говорилось, что Pentium 4 очень требователен к производительности подсистемы памяти. И именно поэтому корпорация стойко пыталась держаться тернистого пути поддержки только высокопроизводительной памяти (RDRAM). Но в результате все же уступила пожеланиям широкой общественности, приемлющей процессорные гигагерцы, но совершенно не желающей вдаваться в тонкости эффективной загрузки этих мощностей двоичным “сырьем”. Иными словами, мы не рекомендуем ориентироваться на этот чипсет, но, будучи честными исследователями, не преминем включить в тест и SDRAM-платформу.



Чипсеты. Просто чипсеты. Это именно их северные мосты выглядят ничуть не хуже процессоров: тот же FCPGA-корпус с огромным числом выходов и частоты, которым позавидовали бы ЦП совсем недалекого прошлого...

i845D

А вот и логичное развитие — фактически копия предыдущего чипсета, но с поддержкой PC2100 DDR SDRAM. Причем реализация контроллера памяти удалась в этом чипсете на славу и по сию пору держится на современном уровне. При желании можно найти даже плату с поддержкой 533-мегагерцовой шины и поставить на нее любой современный процессор, за исключением совсем свежих “камней” с технологией Hyper-Threading.

i845E

Чипсет, концептуально похожий на наше представление о правильном наборе микросхем под Pentium 4. По умолчанию есть поддержка шины 533 МГц, а главное — использован новый южный мост, в духе времени оснащенный скоростным интерфейсом USB 2.0 и 6-канальным звуком AC’97 2.2. Формально платами на этом чипсете поддерживается только память DDR PC1600 и PC2100, причем это ограничение строго соблюдается всеми сборщиками плат, не позволяющими даже путем разгона добиться больших частот и поставить память посвежее.

И — внимание — теперь уже официально этот чипсет объявлен совместимым с новыми процессорами Pentium 4 с технологией Hyper-Threading (HT). Не исключено, конечно, что какая-то из уже выпущенных плат откажется понимать оную архитектуру, но в большинстве случаев все пользовательские телодвижения должны свестись к одному лишь обновлению BIOS.

i845G (GL)

Чипсет, похожий на предыдущий; индексом “G” отмечено встроенное графическое ядро, причем самой что ни на есть традиционной структуры. Для своих нужд GPU выделяет видеобуфер в системной памяти, “3D-ускорительные”-функции на сколько-нибудь серьезном уровне отсутствуют.

Словом, не наш выбор! Смущает лишь чуть большая эффективность этого набора при обращении с памятью по сравнению с i845E. Поэтому, поставив внешнюю видеокарту, теоретически можно добиться лучших результатов. К тому же этот набор не противится работе с памятью стандарта PC2700, чем и воспользовались многие вдумчивые сборщики плат, предусмотревшие в BIOS соответствующий множитель. Но, увы, новые Pentium 4 с HT для плат на этом чипсете по интеловскому велению (закрепленному где-то на аппаратном уровне) останутся недоступны.

Версия GL — чисто офисный набор, усечению подверглась 533-мегагерцовая шина и AGP-слот. Своего рода аналог i810-го чипсета для Socket370, вещь предельно унылых свойств.

i845PE и i845GE

(Похоже, скоро в ход пойдут уже трехбуквенные обозначения!) Эти совсем свежие чипсеты не имеют никаких аппаратных отличий от двух предыдущих (соответственно). Лишь официально разблокирована возможность работы с PC2700 (да, всего лишь с 333-мегагерцовой DDR-памятью, в то время как мы вовсю уже пользуемся в тестах DDR400 PC3200! Увы, об официальной поддержке последней в интеловских чипсетах пока даже речи не идет).

И PE, и GE, и будущий GV (аналог GL), безусловно, поддерживают Hyper-Threading и, очевидно, будут плавно вытеснять все предыдущие интеловские DDR-чипсеты.

i850E

Чипсет с поддержкой самой производительной на сегодня памяти — Rambus DRAM — существует в гордом одиночестве. Обновление, отмеченное литерой "E", коснулось лишь смены частоты системной шины (на 533 МГц), южный мост оставлен прежним, что вынуждает добавлять дискретные контроллеры на плату (в первую очередь — для USB 2.0). В итоге цена плат на этом наборе, и без того весомая, задирается еще круче. Однако для бескомпромиссного любителя скорости этот чипсет, похоже, сохраняет первостепенную привлекательность. В современных версиях плат есть поддержка 533-мегагерцовых модулей RIMM (PC1066) и сверхпрогрессивной RDRAM-памяти с 32-битным доступом (PC3200 и PC4200). Hyper-Threading этот high-end-чипсет, конечно же, поддерживает, не вопрос.

Владельцев старых видеокарт с AGP 2x и 3,3-вольтовым питанием, намеревающихся приобрести плату на любом из вышеупомянутых чипсетов, неутешительный комментарий ждет на наклейках, которыми залеплен AGP-разъем. Да, друзья, все верно: придется потратиться на видео посовременнее с характеристиками AGP 4x и 1,5 В. Причем попытка установить старую карту может закончиться смертью как карты, так и платы. Не стоит.

SIS

SiS всегда предлагала самые дешевые на рынке чипсеты под каждую платформу, высокоинтегрированные и отменно подходящие для комплектации недорогих компьютеров. Но современные версии ее чипов, к примеру, для интеловской платформы, имеют очень неплохие исходные данные, причем нередко выигрывают и в "скоростных" тестах, отрицая прямую зависимость между качеством и ценой.

SiS 645DX

По числу новомодных опций этот далеко уже не новый чипсет превосходит иные только что выпущенные: шина 533 МГц сочетается с поддержкой памяти PC2700, UDMA/133-контроллером для жестких дисков и шестиканальным AC'97 2.2

SiS 648

Еще более интересный набор — прямо эпицентр высоких технологий! Добавлена официальная поддержка DDR PC2700 и "неофициальная" — PC3200 (соответствующая 400 МГц частота для памяти и ее делители для прочих шин имеются на большинстве плат). Есть контроллер AGP версии 3.0, работающий в режиме AGP 8X. Южный мост SiS 963 поддерживает USB 2.0, а также IEEE1394 (FireWire)! Разумеется, в наличии и контроллер UDMA/133 и прочие мелкие приятности, нет разве что поддержки Serial ATA. Надо же оставить что-нибудь для будущих версий, не так ли?

SiS 650G (GL)

Упомянем лишь для полноты обзора. Ничем не примечательный чипсет, практически аналог SiS 645DX с интегрированным графическим ядром (SiS 315E — так называется само видеоядро, относительно, кстати, приличное, если проводить сравнение среди его интегрированных коллег). Версия GL, как легко догадаться по аналогии с интеловским видеочипсетом, просто лишена внешнего AGP-порта, также здесь нет ни 533-мегагерцовой шины (зато она есть в SiS 651), ни поддержки современных разновидностей прогрессивной памяти (лишь DDR PC2100).

И, увы, ни один из нынешних чипсетов SiS не осведомлен о тонкостях Hyper-Threading'а — так по крайней мере заявляет сама Intel. Поэтому с прицелом на будущее приглядываться к существующим SiS-наборам не стоит, но как разумное решение текущих задач — почему бы и нет? Ну а обновленные версии с HT и чем-нибудь еще (Serial ATA?) едва ли заставят себя ждать.

VIA

Линейка чипсетов VIA для Pentium 4 ничем не хуже (если судить исключительно по спецификациям) аналогов от самой Intel и SiS. Но выпуск недостаточно отлаженных версий (особенно достается контроллеру памяти, из-за невразумительной работы которого VIA разве что отзывать платы пока не приходилось) и проблемы с лицензированием сделали свое нехорошее дело.

VIA P4X266A

Этому чипсету, разумеется, предшествовал другой, без литеры "A", как раз и имевший упомянутые проблемы с контроллером памяти. Но он уже в прошлом, как, впрочем, и стремительно туда отправляющаяся обновленная модель. Хотя по характеристикам чипсет неплох: поддерживается 533-мегагерцовая системная шина, правда, лишь в компании с 266 МГц DDR PC2100 (отсюда и "266" в маркировке). VIA предусмотрела универсальный интерфейс между северным и южным мостами, поэтому на разных платах может встретиться разная комплектация USB- и прочими портами. К сожалению, в нашем тесте приняла участит лишь плата на усеченной версии P4X266A (с 400-мегагерцовой шиной), полноценной мы тоже располагали (ECS L4VXAD), но она оказалась не в состоянии пройти весь набор тестов и была с позором дисквалифицирована.

VIA P4X333 и VIA P4X400

Полностью идентичные с точки зрения пользователя чипсеты. Теоретически, как нетрудно догадаться, первый должен поддерживать 333-ме-

гагерцовую DDR-память (PC2700), что он и делает, а второй — 400 МГц DDR (PC3200). Но что-то не сложилось, и работа с самой прогрессивной памятью пока не отличается на этой плате стабильностью. А значит, вариант P4X400A просто обязан появиться на свет, если только VIA вовсе не плюнет на бесперспективную затею бороться с самим "Интелом" и не откажется от выпуска чипов под его процессоры.

VIA P4M266A

И вновь интегрированная графика. Пожалуй, самая неудачная. Ядро ProSavage 8X кисти компании S3 (поглощенной VIA именно ради задач разработки интегрированных чипсетов) никак не может конкурировать не только с внешними картами, но отстает и от интегрированных решений конкурентов. Посему не рекомендуем даже для офиса.

О поддержке HT чипсетами VIA ничего достоверно неизвестно.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Платы по очереди устанавливались на поролоновый коврик формата ATX и оснащались следующим комплектом железа (естественно, выбирались лишь совместимые с каждой из плат компоненты):

— процессоры: Pentium 4 2,4 ГГц 533 МГц FSB и Pentium 4 2,4 ГГц 400 МГц FSB;

— память: DDR SDRAM PC3200 (Winbond), SDRAM PC133 (Transcend), RDRAM PC800 и RDRAM PC1066 (обе — Samsung Original) по 256 Мбайт каждого типа;

— видеокарта: Gainward GF4 Ti4200 Ultra/750XP "Golden Sample";

— винчестер: Seagate Barracuda ATA IV (60 Гбайт);

— звуковая карта: использовались встроенные в материнские платы аудиокодеки.

Для каждой платы устанавливалась "с нуля" Windows XP Professional, драйверы для чипсета, DirectX 8.2b, nvidia Detonator 41.71, дополнительно для плат на интеловских наборах — Intel Application Accelerator, программа, оптимизирующая работу IDE-контроллера (прилагается к платам и доступна на сайте Intel).

В настройках BIOS изменялся лишь параметр CAS Latency (на CL=2) для DDR и "простой" SDRAM-памяти, остальные тайминги и прочие настройки "жили" по умолчанию. Если BIOS содержал пункты Load Optimized Defaults, Top Performance и т.п., они активизировались.

Учитывая, что для системы на Pentium 4 официально требуется блок питания, соответствующий стандарту ATX 2.03, но далеко не у всех есть горячее желание расстаться с 30-50 у.е. (именно столько стоит новый мощный блок), исследовался вопрос работоспособности плат с питанием от простого, но качественного ATX-блока (250 Вт). Забегая вперед, отметим, что этот тест выдержали не все платы. Однако для стопроцентного их удовлетворения оказалось достаточно оснастить наш БП копеечным переходником (с простого прямоугольного штекера — на квадратный четырехконтактный ATXPWR12V) и подключать образовавшийся дополнительный разъем к штатному гнезду "спецпитания" на платах.

Что касается мощности блока питания, то, анализируя стопку инструкций к платам, мы обнаружили схожие для всех требования, а именно: обеспечить не менее 8 А по +12-вольтовому выходу и 20 А по +5 В; для надежного "пробуждения" платы из режима Stand By требуется 0,75-1 А по выходу 5 VSB. Любопытно, что такие характеристики могут иметь даже 200-ваттные блоки (фирменные), и в то же время безымянный блок на 250 Вт, окажись это число взятым с потолка (что случается), может не потянуть сильно нагруженную систему. Поэтому призываем вас смотреть в первую очередь на шильдик с характеристиками на самом БП, не особо доверяя мощности, обещанной в прайс-листе.

В тестовую обойму входили традиционные бенчмарки: 3DMark 2001 SE (build 330) и игровые фрагменты из него: Game1 (Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby), Game4 (Nature); Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001) и синтетический тест с применением пиксельных шейдеров (Pixel Shaders), посредством которых мы выясняли вопрос о влиянии платформы на самые современные игры.

Все тесты прогонялись с традиционными настройками на 32-битный цвет и максимальное качество (с выключенными анизотропной фильтрацией и FSAA). Разрешение на сей раз было снижено до 800x600 — чтобы более рельефно отразить разницу между разными платами (с увеличением разрешения расстановка сил, безусловно, сохраняется, но разброс значений уменьшается, поскольку главным ограничивающим фактором становится видеокарта).

Эффективность работы памяти, ЦП, дискового контроллера в отдельности замерял тест PC Mark 2002 (полученные "попугаи" годятся лишь для сравнения плат между собой). А для практической оценки данных параметров отмечалось время архивирования файла объемом 128 Мбайт (своп-файл Windows) в WinRar 2.90 со средней степенью сжатия и время упаковки в MP3-формат 777 Мбайт аудиоматериала посредством Lame 3.92 (128 kbps).

GIGABYTE GA-8ID533

Цена	$75
Чипсет	i845
Диапазон частот системной шины	100-200 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM SDRAM PC133 (до 3 Гбайт), 4 USB 1.1
Звук	Sigmatel STAC9721T (2-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2,8

Различные второстепенные, но достойные упоминания вариации на тему i845-го чипсета в нашем тесте будут представлять платы серии Titan от Gigabyte. Будьте знакомы.

На "чистый" i845-й набор микросхем может обратить внимание лишь крайне экономный субъект



Gigabyte GA-8ID533.

либо обладатель большого количества старых модулей SDRAM, которые не удается пристроить хоть с какой-то отдачей. Результаты тестов пространных комментариев не требуют, все и так видно: отставание не столь велико, чтобы, имея такую плату, немедленно начать страдать комплексом неполноценности, но то, что время SDRAM-платформ прошло, — очевидный факт. Диспропорция между возможностями SDRAM и потребностями процессора с ростом частоты последнего возрастает особенно наглядно.

Из фирменных технологий во всей “титановой” серии плат запомнились Q-Flash (перепрошивка BIOS без загрузки ОС), @BIOS (загрузка и прошивка в среде Windows 9x) и удобная “разгонная” утилита EasyTune4, работающая в любой версии Windows.

Ни одна из плат Gigabyte не заработала без подключенного “спецразъема” ATX12V.

SHUTTLE AV45GTR

Цена	$65
Чипсет	P4X266A + VT8233A
Диапазон частот системной шины	100-200 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM DDR PC2100 (до 3 Гбайт), 6 USB 1.1
Звук	C-Media CMI8738 (5.1-канальный)
Опции	IDE RAID HighPoint HPT372 (UDMA/133)
Питание	ATXPWR, ATX12V, AUXPWR
“Разгонный” рейтинг	1,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	2

Единственная в нашем тесте плата, принципиально не поддерживающая процессоры с 533-мегагерцовой системной шиной (соответствующую частоту нельзя выставить даже “ручным” разгоном шины). Вероятно, Shuttle столкнулся с какими-то проблемами VIA-чипсета, иначе едва ли стал бы так сужать круг потенциальных потребителей. Ведь сейчас такую плату можно теоретически рекомендовать лишь тем, кто хочет почти бесплатно перейти на Pentium 4 или уже купил процессор для 400-мегагерцовой шины. Но и к самым дешевым эта модель тоже не относится, по крайней мере в комплектации с RAID-контроллером. Если вы не планируете ставить больше одного винчестера вместе с единственным же CD-приводом, логичнее выбрать версию без RAID’а, сэкономив $10. Не самый свежий южный мост чипсета поддерживает режим UDMA/100 для винчестеров, но в то же время лишь первую версию USB-шины.

Ну а в тесте плата поневоле продемонстрировала разницу в производительности между 400- и 533-мегагерцовыми платформами. Разрыв, спешите видеть, не катастрофический, но и не пустячный.

К сожалению, плата отличилась не только полудохлыми характеристиками, но и ненадежной работой. Периодически пропадал ТВ-тюнер (AverTV Studio), поставленный на PCI-шину. Запускаться по первому нажатию Power’а наш “Шаттл” также не спешил (иногда требовалось до пяти попыток). Любопытно, что в части соблюдения специфических P4-требований к питанию Shuttle AV45GTR обошел всех — 6-контактный AUXPWR встретился нам лишь на этой плате. Впрочем, работоспособность от него никак не зависела, а вот дополнительный провод к ATX12V нужно подключать обязательно.


Shuttle AV45GTR.


Gigabyte GA-8IR533.

GIGABYTE GA-8IR533

Цена	$82
Чипсет	i845D
Диапазон частот системной шины	100-200 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 4 USB 1.1
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
“Разгонный” рейтинг	4,6
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	3,5

Выбрать сегодня плату на родоначальнике DDR-чипсетов под Pentium 4 — i845D — можно лишь по “экономическим” соображениям и, вероятно, при стойком нежелании связываться с продукцией малоизвестных производителей (кои могут предложить плату даже на последнем чипсете, но по еще более выгодным ценам).

Впрочем, единственное, что явно характеризует эту плату как отставшую от современности, — это поддержка лишь версии 1.1 пресловутой USB-шины. Ее производительность ни в коей мере нельзя назвать вчерашней (если бы не неожиданно низкие результаты в Quake 3, придраться было бы просто не к чему!). Между прочим, в отличие от плат на i845E, здесь есть и повышающий множитель для DDR-памяти. Правда, не совсем удобный, то есть 2,66x, что дает около 354 МГц и заставляет прибегнуть ко все еще дорогой памяти DDR400 (DDR333 до таких частот обычно не гонится или требует установки чересчур больших таймингов, сводящих на нет преимущества от большей частоты).

Поскольку мы слабо представляем человека, решившего сознательно ограничить себя устаревающей платой, чтобы затем купить к ней самую современную память, мы не стали всерьез рассматривать результаты тестов, полученных в разогнанном режиме (но получились они вполне достойными, хоть и не рекордными).

MSI MS-6566E-100

Цена	$88
Чипсет	i845E
Диапазон частот системной шины	100-233 МГц
Разъемы	6 PCI, 1 CNR, 2 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	Realtek ALC202A (2-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	4,4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,3

Типичный представитель семейства i845E: звук и, опционально, сеть поддерживаются встроенными в чипсет контроллерами, а потому реализованы в простейшем варианте; звуковой кодек, того веселее, из 6-канального комплекта использует лишь стереоканалы (впрочем, он довольно-таки чистый и для своего офисного — "колонки-в-мониторе" — предназначения более чем живой). Плата вообще произвела впечатление добротного продукта: к примеру, нам давно не приходилось видеть таких основательных радиаторов на преобразователях питания (неужто линейные?), да и на конденсаторах конструкторы не экономили. Плата приемлемо работает даже без подключения "спецквадрата" ATX12V.



MSI MS-6566E-100.

Редкая нынче разновидность BIOS от American Megatrends, Inc. (все прочие платы работали под управлением AWARD BIOS) оказалась довольно функциональной даже для любителей разгона. Можно менять напряжение на процессорном ядре, памяти, AGP-шине (но только в сторону увеличения), на месте и стандартные настройки таймингов памяти. Но особенно впечатлила предельно допустимая частота шины: с учетом ее учетверения в чипсете можно будет поставить процессор, рассчитанный на 932 МГц FSB! Хотя всерьез на это надеяться, конечно, не стоит: ко времени достижения таких частот успеет смениться не одно поколение процессоров, и уж чем-нибудь им старые платы наверняка не угодят.

MSI традиционно комплектует свои платы достойным софтверным пакетом собственного приготовления. Так, утилиту для мониторинга PC Alert III можно смело причислить к образцам жанра, да и "разгонная" программа Fuzzy Logic неплохая. Согласно современной моде, предлагается Live Update — автоматический поиск обновлений для чипсетных драйверов, BIOS и автоматическая же их установка прямо из Windows. Опция, честно говоря, спорная: необходимость качать и ставить очередную версию BIOS возникает в случаях, когда свежекупленное железо отвергается старой материнской платой; либо тогда, когда сама плата запущена в серию столь недавно, что еще не выросла из стадии бета-тестирования (увы, с официальным временем тестирования действительный срок устранения детских болезней может не совпадать, на плате уже может быть проштампована релизная версия 1.0). Обновлять же BIOS "просто так" ни к чему, как бы технически легко это ни делалось, по принципу неуместности поисков добра от добра.

Любознательным пользователям непременно понравится внешняя планка D-Bracket с парой USB-разъемов и четырьмя диагностическими светодиодами, призванными сообщать о процессе начальной загрузки.

Обидно лишь, что такая замечательная плата в объективных тестах проиграла всем конкурентам на i845-х чипсетах (кроме конфигурации со SDRAM-памятью). Проиграла не очень сильно, но неуклонно.

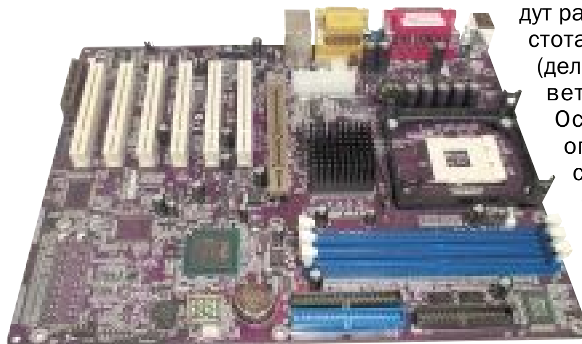
ECS L4IBAE

Цена	$80
Чипсет	i845E
Диапазон частот системной шины	100-199 МГц
Разъемы	6 PCI, 1 CNR, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	C-Media CMI9738 (2-канальный)
Опции	Ethernet 10/100, IEEE 1394 (FireWire), RAID Promise 20265 UDMA/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,1

ECS почему-то стесняется указывать свое имя на платах, но отличить "родителя" все равно нетрудно — просто взгляните на этот оригинального брусничного цвета текстолит.

Тем не менее безымянность платы сказывается и на ее поведении — придраться и/или похвалить абсолютно не за что: стандартно-минимальный набор разгонных настроек и диапазон их допустимых колебаний. Менять можно только напряжение питания процессорного ядра, тайминги памяти и частоту шины, причем для последней есть лишь одно нестандартное значение, при котором AGP- и PCI-карты будут работать на штатных частотах, а именно 199 МГц (делители 1/3 и 1/6 соответственно). Маловато. Особенно если учесть опыт конкурентов, уже сумевших предложить фиксированные частоты для периферийных шин, не зависящих напрямую от шины системной.



ECS L4IBAE.

Микроскопический аудиокодек от C-Media (один из самых свежих чипов в ее линейке) звучит

пристойно, но совершенно невыразительно. Из шести каналов разведены лишь фронтальные (стерео).

ECS L4IBAE нормально работает вовсе без спецпитания.

ASUS P4B533-E

Цена	$122
Чипсет	i845E
Диапазон частот системной шины	100-200 МГц
Разъемы	6 PCI, AGP Pro, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	C-Media CMI8738 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100, IEEE 1394 (FireWire), RAID Promise 20276 UDMA/133
Питание	ATXPWR, ATX12V, EZ Plug
"Разгонный" рейтинг	4,9



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,4**

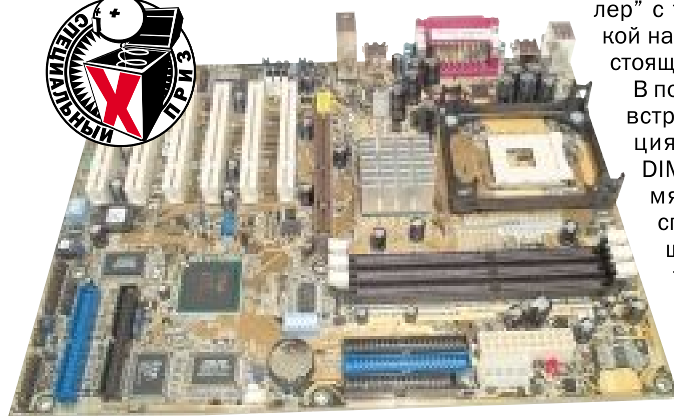
Зато уж платы ASUSTeK обвинить в отсутствии индивидуальных черт ну никак нельзя. Из аппаратных отличий на первый взгляд выделяется AGP Pro-разъем для особо "тяжелых" видеокарт, нуждающихся в подпитке через дополнительные линии. Правда, в игровом сегменте таких видеокарт пока не замечено, и, очевидно, не будет их и в будущем — в силу слабой распространенности Pro-портов на "матерях" (так, карты на Radeon 9700, нуждающиеся в дополнительном детском питании, подключаются напрямую к БП, что логичнее и проще). Странно лишь, что такой "навороченный" порт остался без ставшей уже привычной застежки-фиксатора карты.

Запрет чипсетов i845-i850 на установку старых видеокарт действует и для этой платы (допускаются только AGP 4x и 1,5-вольтовое питание), но ASUS и здесь нашел возможность отличиться, предусмотрев защиту на случай нарушения этого требования. О "плохой" видеокарте просигнализирует светодиод, тогда как остальные — беззащитные — платы могут запросто сгореть.

Вопрос питания самой матплаты тоже решен изящно: помимо специфического квадратного ATX12V (единственная функция которого, заметим, передавать 12 вольт для нужд процессорной обвязки), напаяна самая обыкновенная прямоугольная розетка, испокон веку используемая в винчестерах, CD-приводах и проч. Гордая розетка получила от ASUS скромное название EZ Plug со значком товарного знака в правом верхнем углу. Следовательно, никакого ATX 2.03-блока питания такой плате не нужно. Остается (без ответа) лишь вопрос, почему такое логичное решение нельзя было возвести в стандарт сразу?

Менее заметная опция — выход на дополнительный термодатчик, который можно приклеить на радиатор внутри блока питания. Вместе с интеллектуальным "командованием" частотами вращения вентиляторов (с помощью небезызвестной утилиты PC Probe) и управляемой розеткой для "блочного" же кулера получается готовое решение проблемы шума. По отдельности эти компоненты встречаются на разных платах, для некоторых — можно подобрать внешнюю утилиту и т.п., ASUS же просто довел идею до должного ума. Не секрет, что именно блок питания в системах на Pentium 4 часто вносит самый "ухослышимый" вклад в уровень шума, а блоки с уже встроенным управлением стоят бессовестно дорого. В данном случае затраты не превышают $1,5 + $8 — за собственно датчик и фирменный "пропеллер" с трехконтактной вилкой на тот случай, если уже стоящий в БП не подойдет.





ASUS P4B533-E.

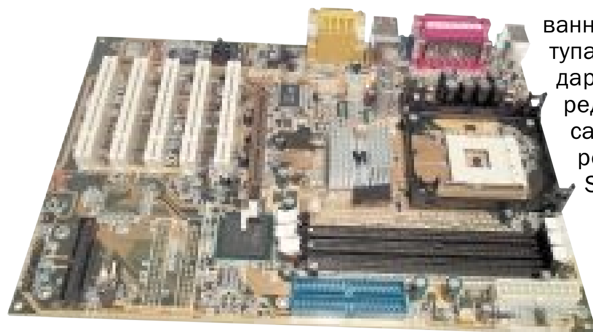
В подробной инструкции встретилась рекомендация по заполнению DIMM'ов модулями памяти, оказавшаяся справедливой по отношению ко всем платам на i845E с тремя слотами памяти. А именно: второй и третий разъемы взаимосвязаны, поэтому можно либо установить в один из них двусторонний модуль, оставив второй пустым, либо в каждый поставить по одностороннему модулю.

Для любителей тряхнуть стариной сохранены DIP-переключатели, с помощью которых можно настроить частоту системной шины и множитель для процессора (естественно, если множитель заблокирован, толку от последней функции ноль). А в BIOS щедрые инженеры ASUS поместили по сути все параметры, которые только можно пожелать отрегулировать вручную. Допускается менять напряжение на AGP, CPU и DDR, причем для памяти по умолчанию выставлено 2,6 В вместо 2,5 и снижены тайминги. А если стандартный диапазон окажется недостаточным, его можно расширить еще на 0,1 В, переставив перемычку на плате. Частоты AGP и PCI "отвязаны" от частоты системной шины и настраиваются отдельно. Очень широко представлены Strength Control-параметры, посредством которых позволяется изменять силу тока в линиях различных внутренних шин — внутричипсетных, шины памяти, AGP и т.п. Увеличение силы тока сказывается на стабильности разогнанной системы таким же образом, как и подъем напряжения, но для железа эта регулировка деликатнее.

Из мелких вкусностей надо отметить POST Reporter, то есть умение платы "голосом" сообщать о неполадках в процессе загрузки (естественно, через колонки, а не PC Speaker). Причем в память чипа можно записать собственные комментарии к системным событиям, в том числе и на родном языке. Окончательно персонализировать систему можно с помощью утилиты ASUS MyLogo2, перепрошив стартовый логотип BIOS собственной картинкой.

Перепрошивка самого BIOS также обставлена с удобством, можно без стеснения делать это прямо в Windows. А можно, не загружая никакой системы, скормить компьютеру дискетку со свежей версией firmware прямо в BIOS Setup (технология EZ Flash). Разумеется, не наградить "Специальным призом" плату со столь внушительным набором опций было бы нечестно (впрочем, этот приз в равной мере заслужен всеми платами от ASUS в нашем тесте!).

Другие награды, к сожалению, придется придержать, поскольку мы не уверены, стоит ли платить за эти опции в 1,2-1,5 раза больше против цены конкурирующих аналогов. Тем



ABIT BD7II.

более что скорости плата продемонстрировала хоть и достойные, но до абсолютного рекорда не дотягивающие. Не очень утешает и тот факт, что пару лет назад любая фирменная плата, за исключением морально устаревших, стоила примерно столько же.

ABIT BD7II

Цена	$97
Чипсет	i845E
Диапазон частот системной шины	100-250 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100, HighPoint HPT372 UDMA/133
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	4,8
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,4

ABIT — далеко не последнее имя в иерархии "платформенных" брэндов. Эта компания традиционно предлагала самые развитые возможности для тонкой настройки и разгона, причем всегда немного опережала конкурентов в вопросах обнаружения недокументированных особенностей чипсетов и т.п. Модель BD7II также не обделена настройками (как обычно, вынесенными в отдельное "Soft Menu III"); сравнивая с ASUS P4B533-E, можно пожаловаться лишь на отсутствие "Strength-контрольных" параметров, но все возможные частоты и напряжения регулируются исправно.

Из положительных features отметим высокий алюминиевый радиатор на северном мосту чипсета, входящую в стандартную комплектацию платы поддержку локальной сети (разъем RJ-45) и неплохо организованный мониторинг (хоть и уступающий асусовским стандартам). В руководстве на редкость подробно расписано предназначение даже редких параметров BIOS Setup.

Из сомнительных решений: разъем для флоппи-дисковода зачем-то передвинут в самый низ платы; вторую пару колонок предполагается цеплять к разъему Line In, переключающемуся на этот случай в режим Rear Out из микшера Windows, а третья пара (сабвуфер/центральный канал), соответственно, подселяется к микрофонному входу. Ну никак не идеальный вариант (пользуясь каким-нибудь ТВ-тюнером или иным дополнительным источником звука, придется обходиться без тыловых колонок или регулярно перетыкать кабели)! Отдельная планка с парой дополнительных разъемов, безусловно, предпочтительнее. Но именно совмещенный вариант сейчас фактически стал стандартным для плат со встроенным 6-канальным звуком (кстати, платы от ASUS распоряжаются звуком точно так же).

Ничего особенного, вроде фирменного ПО или оригинальных технологий, с платой не предлагается. Но, учитывая, что цена на нее ниже, чем на предыдущую, а ее производительность держится на хорошем и примерно равном с ней уровне, отсутствие каких-либо "оригинальностей" компенсируется, и итоговый баланс выходит ровно такой же.

GIGABYTE GA-8IE

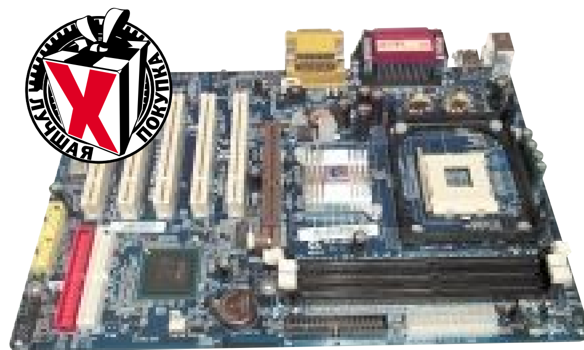
Цена	$90
Чипсет	i845E
Диапазон частот системной шины	100-355 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM DDR PC2100 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
"РАЗГОННЫЙ" РЕЙТИНГ	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,5



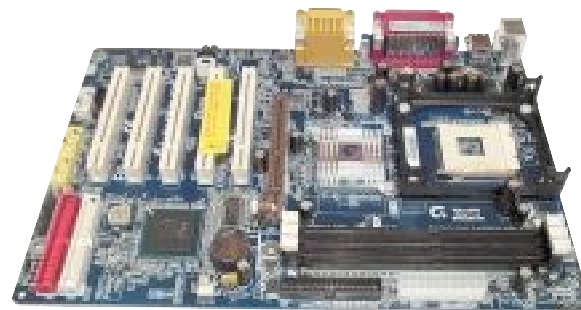
Казалось бы, плата принадлежит исключительно к категории "рабочих лошадок": простейший BIOS Setup, не имеющий даже раздела Chipset Features, сама плата минимальной для ATX-формата ширины, так что даже IDE-разъемы пришлось перенести за крайние PCI-слоты... (Впрочем, размеры нас почти не волнуют, если не учитывать возможные трудности с подключением дисководов в просторных Middle-Tower-корпусах — до них могут не дотягиваться шлейфы.) А вот если пообщаться с GA-8IE чуть повнимательней, можно обнаружить кое-какие любопытные настройки в BIOS — к примеру, отдельно стоящую строчку Top Performance, выставив в которой значение Enabled, можно повелеть системе по ее усмотрению снизить тайминги памяти (и, возможно, сделать что-то еще). Причем эта автоматика (а она присутствует во всех моделях-участниках нашего теста под маркой Gigabyte) отработала достойно: GA-8IE вырвалась в лидеры среди плат на i845E, при этом мы не заметили никакой нестабильности в ее работе.

Приглядевшись еще чуть более внимательно, можно похвалить уникальный диапазон частот системной шины (355x4=1420 МГц — неужели чипсет и вправду сохраняет работоспособность на гигагерцовых скоростях обмена по шине? жаль, что проверить пока просто не на чем). И, что уже гораздо интереснее с практической точки зрения,





Gigabyte GA-8IE.



Gigabyte GA-8IG.

— фиксированные частоты шин AGP и PCI, а также возможность выбора множителя для DDR (но, увы, лишь с понижением относительно номинала)!

Наконец, звуковой чип платы, кроме аналоговых выходов, снабжен цифровым (SPDIF Out).

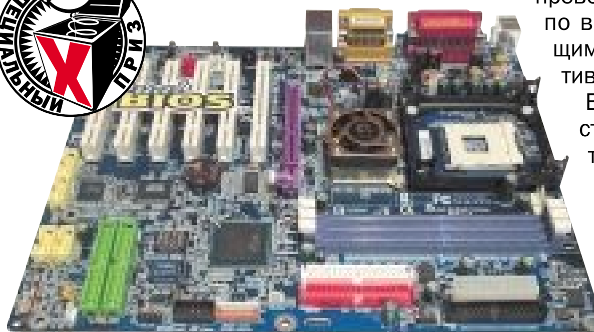
GIGABYTE GA-8IG

Цена	$97
Чипсет	i845G
Диапазон частот системной шины	100-355 МГц
Разъемы	5 PCI, 3 DIMM DDR PC2700 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	4,7
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,4

Данная плата безо всякого принуждения, находясь в твердом и трезвой, при первом же запуске автоматически определила и выставила для памяти частоту 333 МГц. Поскольку ничего страшного (даже после включения Top Performance) с платой не стряслось и отработала она во всех тестах стабильно, ее результаты мы решили привести именно для выступления в паре с памятью PC2700. Несмотря на то что чипсет i845G, как и i845E, не сертифицирован для DDR333, виновник торжества был обнаружен в BIOS Setup, в пункте, заведующем коэффициентом умножения частоты для DDR: добавочный множитель 2,5x дал искомые 133x2,5=333 МГц. Трудно сказать, так ли уж невозможно было добавить аналогичную настройку для плат на i845E, но ни одна (включая оверклокерские ASUS и ABIT) искомым множителем не обладает.

Между тем плата GA-8IG благодаря этому обстоятельству вкупе с замечательным контроллером памяти в чипсете i845G показала один из лучших результатов в тестах производительности (с внешней видеокартой, естественно). И эта прибавка наличных fps на практике может компенсировать вынужденную доплату за совершенно бесполезное в "неофисных" задачах графическое ядро (о чем красноречиво свидетельствуют результаты тестов той же платы с собственным видео). Впрочем, для тех, кто стремится к максимальной скорости любой ценой, есть другие





Gigabyte GA-8PE667 Ultra.

— лучшие — варианты. Но если встроенное видео само по себе представляет хоть какую-то ценность (к примеру, в качестве временного варианта до покупки серьезной внешней карты или для подстраховки), а о процессорах с Hyper-Threading вы пока даже не помышляете, плата на i845G может всерьез претендовать на ваше внимание.

GIGABYTE GA-8PE667 ULTRA

Цена	$145
Чипсет	i845PE
Диапазон частот системной шины	100-355 МГц
Разъемы	6 PCI, 1 CNR, 3 DIMM DDR PC2700 (до 2 Гбайт), 6 USB 2.0
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100, IEEE 1394 (FireWire), RAID Promise 20276 UDMA/133, Smart Card Reader
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,6



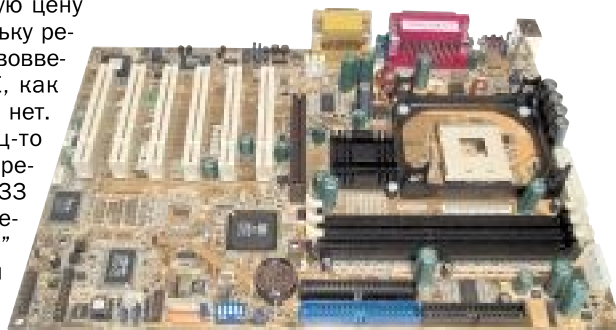
Эта замечательная плата насыщена интерфейсами до полной невозможности пожелать что-нибудь еще. Они отчасти оправдывают солидную стартовую цену изделия, поскольку революционных нововведений в i845PE, как уже отмечалось, нет. Память наконец-то официально "перещелкнули" на 333 МГц, но, что интересно, "древний" i845G, работая на той же частоте, на небольшую, но заметную величину превосходит эту суперплату по всем тестам, упирающимся в скорость "оперативки".

В остальном плата достойно продолжает "титановую" серию от Gigabyte, но присматриваться к ней имеет смысл лишь с намеком на покупку в ближайшее время Hyper-Treading-процессора. Но и в таком случае стоит чуть подождать, чтобы оценить — а нужно ли переплачивать за одну лишь поддержку PC2700, все равно не обеспечивающую критического превосходства над простыми i845E. Однако окончательно определиться с выбором можно будет лишь после появления точной информации от самих производителей по поводу новых BIOS с HT-поддержкой для теперешних плат на i845E.

Кстати, число "667" в названии обозначает не что иное, как формальную готовность платы работать с будущими процессорами, рассчитанными именно на такую шинную частоту.

ASUS P4S533

Цена	$97
Чипсет	SiS645DX + SiS 961B
Диапазон частот системной шины	100-227 МГц
Разъемы	6 PCI, 3 DIMM DDR PC2700 (до 3 Гбайт), 4 USB 1.1
Звук	C-Media CMI8738 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V, EZ Plug
"Разгонный" рейтинг	4,8
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,4



ASUS P4S533.

Чипсеты под маркой SiS всегда служили дешевой альтернативой интеловским чиповым наборам для людей мало озабоченных производительностью. Следовательно, типичным ареалом их обитания оставались офисные компьютеры и недорогие ноутбуки.

Сейчас, похоже, пришло время отказываться от этого стереотипа. Как видите по практическим оценкам, плату на основе одного из типичных представителей SiS-семейства никак нельзя назвать отсталой. Ну а цена, даже с учетом ASUS'овской накрутки, остается приемлемой. Лишь старый USB 1.1 в колонке ТТХ слегка (а для кого-то, может, и серьезно) портит картину.

Что касается собственно платы ASUS P4S533, то никакой скидки на "несерьезность" чипсета не сделано. Все вышерасхваленные на примере P4B533-E программно-аппаратные изыски сохранены (PC Probe, POST Reporter, тонкие настройки в BIOS — благо SiS всегда отличалась большой открытостью своих чипсетов для пользовательского вмешательства). А значит, обеспечивается полное впечатление пользования high-end-продуктом.

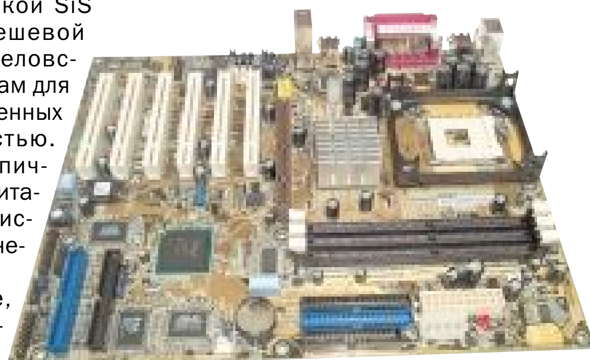
Интересно, что автоматически выставленные тайминги на этот раз были завышены против возможностей памяти (фактически на каждую стадию работы памяти было добавлено по лишнему такту задержки). Именно в таком режиме плата и тестировалась (таковы были наши условия: пользоваться настройками по умолчанию). Оптимально настроенная система, естественно, выглядит в тестах еще привлекательнее.

ASUS P4T533-C

Цена	$147
Чипсет	i850e
Диапазон частот системной шины	100-150 МГц
Разъемы	5 PCI, 4 RIMM RDRAM 16-bit PC800/PC1066 (до 2 Гбайт), 2 USB 1.1 + 2 USB 2.0
Звук	Realtek ALC650 (5.1-канальный)
Опции	Ethernet 10/100
Питание	ATXPWR, ATX12V, EZ Plug
"Разгонный" рейтинг	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3



ASUS P4T533-C.

Платы для самой дорогой разновидности памяти RDRAM показали себя и самыми производительными. Но лишь в синтетических тестах. На практике безусловной победой даже не пахнет. А денег за самые простые по теперешним временам RIMM PC800, не говоря уж о прогрессивных RIMM PC1066 (для 533 МГц шины) и редких пока 32-битных модулях PC4200, придется отдать много больше, нежели за фирменную DDR400 (PC3200). Причем путь этот не будет усыпан розами. ASUS P4T533-C, например, отказалась работать с имевшимися у нас модулями RIMM PC1066 (Samsung Original), поэтому пришлось довольствоваться старым форматом. В довершение ко всему, симпатичные RIMM'ы с алюминиевой крышкой сделаны такими не в угоду запросам промдизайнеров, а по вине своей солидной теплопроизводительности, что тоже не очень-то здорово.

Но, несмотря на все эти "ужасы", платы на чипсете i850e могут еще найти своих благодарных потребителей. Ведь они официально поддерживают новую линейку процессоров Pentium 4 с технологией Hyper-Threading, и не секрет, что покупателями (по крайней мере поначалу) 3-гигагерцовых P4 будут люди, согласные щедро платить за возможность дополнительно ускориться. И здесь плата на i850e в паре с одной из разогнанных версий Rambus DRAM придется как раз впору. И — "сделает" всех? Возможно. Посмотрим...

Стоит ли говорить, что все фирменные опции ASUS остались на своем месте и страстно желают порадовать покупателей этой платы...

INTEL D850EMV2

Цена	$130
Чипсет	i850e
Диапазон частот системной шины	100-166 МГц
Разъемы	5/6 PCI, 0/1 CNR, 4 RIMM RDRAM 16-bit PC800/PC1066 (до 2 Гбайт), 2 USB 2.0
Звук	Analog Devices AD1981B (2-канальный)
Опции	Ethernet 10/100, AGP Pro
Питание	ATXPWR, ATX12V
"Разгонный" рейтинг	1

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Платы от самой Intel обычно не отличаются рекордной производительностью, принципиально не позволяют настроить что-либо вручную в скромном, оригинального дизайна BIOS, редко комплектуются достойным внимания ПО. Зато работают отменно стабильно и стоят обычно умеренно дорого.

Память RDRAM PC1066 была встречена этой платой "на ура", автоматически сконфигурировалась и показала красивые результаты (если б еще не обидный и непонятный провал в Quake 3 — мы немедленно наградили бы данный продукт "выбором", а пока, похоже, идеал так и остается необнаруженным).

Попавшая к нам плата оказалась нарочито нефинального дизайна (часть разъемов отсутствовала, из опций лишь Ethernet-порт), поэтому больше о ней сказать практически нечего. Разве что обратила на себя внимание перемычка, блокирующая



Intel D850EMV2.

Таблица 1

Плата	PCMark2002 — CPU	PCMark2002 — Memory	PCMark2002 — HDD	3DMark 2001 SE, общий балл	Game1, fps	Game2, fps	Game3, fps
Gigabyte GA-8ID533	5739	3879	874	10335	147,1	188,9	127,0
Shuttle AV45GTR	5797	4828	780	10385	153,8	183,3	144,1
Gigabyte GA-8IR533	5882	5103	885	11901	177,0	215,4	154,0
MSI MS-6566E	5879	5141	865	11713	163,8	215,0	151,4
ECS L4IBAE	5924	5157	890	11823	173,0	214,8	152,9
ASUS P4B533-E	5966	5345	901	12271	183,4	217,5	162,1
ABIT BD7II	5955	5341	895	12250	182,6	210,8	160,9
Gigabyte GA-8IE	5912	5300	889	12342	186,5	219,8	162,3
Gigabyte GA-8IG (с внешней видеокартой)	5924	5744	857	12742	193,7	225,6	170,4
Gigabyte GA-8IG (со встроенным видео)	5962	5072	882	1912	32,5	31,5	33,5
Gigabyte GA-8PE667 Ultra	5902	5712	894	12659	188,2	225,4	169,5
ASUS P4S533	5854	5854	855	12283	187,5	218,3	162,9
ASUS P4T533-C (RIMM PC800)	5879	5589	902	12613	189,8	225,2	166,7
Intel D850EMV2 (RIMM PC1066)	5811	6011	901	13188	201,8	228,7	178,5

Плата	Game4, fps	Pixel Shaders, fps	Serious Sam (среднее значение fps)	Serious Sam (минимальное значение fps)	Quake3, fps	WinRar, мин.	Lame, мин.
Gigabyte GA-8ID533	78,2	111,9	64,7	32,6	181,9	3:58,62	5:06,56
Shuttle AV45GTR	54,7	150,2	72,9	47,0	200,4	2:59,03	5:15,25
Gigabyte GA-8IR533	84,0	147,3	77,3	29,6	220,6	2:50,14	4:57,79
MSI MS-6566E	84,0	147,3	75,1	51,6	254,2	3:05,40	5:01,14
ECS L4IBAE	84,1	147,5	75,8	51,9	255,7	3:04,09	4:59,19
ASUS P4B533-E	84,8	149,8	81,3	40,7	266,3	2:41,09	4:58,43
ABIT BD7II	84,6	148,5	80,0	40,0	264,5	2:45,12	4:59,00
Gigabyte GA-8IE	84,7	150,1	80,7	41,8	263,3	2:46,81	4:59,25
Gigabyte GA-8IG (с внешней видеокартой)	85,3	151,9	84,1	28,8	277,2	2:30,50	4:58,40
Gigabyte GA-8IG (со встроенным видео)	—	—	14,6	8,1	33,6	2:55,50	4:58,16
Gigabyte GA-8PE667 Ultra	85,4	152,2	83,1	37,6	273,9	2:37,97	4:59,00
ASUS P4S533	82,9	146,6	82,2	24,9	272,7	2:54,09	5:00,00
ASUS P4T533-C (RIMM PC800)	85,6	151,6	84,0	54,5	248,0	2:30,31	5:00,63
Intel D850EMV2 (RIMM PC1066)	86,0	152,1	86,5	58,2	263,5	2:11,69	5:00,38

пользовательское ковыряние в BIOS Setup. И очень неплохо проявил себя встроенный звук, обслуживаемый 20-мегабайтным драйверным пакетом (едва ли не рекордный объем!). Похоже, из встроенных в южный мост чипсета AC'97-функций выжато все возможное качество...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании **"Техмаркет"** (www.techmarket.ru), **IP Labs** (www.iplabs.ru), **"Транк-М"** (www.trank-m.ru), **"Атлантик Компьютерс"** (www.atlantic.ru), **ASBIS** (www.asbis.ru), **"Форс Компьютерс"** (www.forcecomp.ru) и **Gigabyte** (www.gigabyte.ru) за предоставленные для тестирования материнские платы. Особое спасибо компании **"Техмаркет"** за помощь в создании этого материала.



- Gigabyte GA-8ID533
- Shuttle AV45GTR
- Gigabyte GA-8IR533
- MSI MS-6566E
- ECS L4IBAE
- ASUS P4B533-E
- ABIT BD7II
- Gigabyte GA-8IE
- Gigabyte GA-8IG (с внешней видеокартой)
- Gigabyte GA-8IG (со встроенным видео)
- Gigabyte GA-8PE667 Ultra
- ASUS P4S533
- ASUS P4T533-C (RIMM PC800)
- Intel D850EMV2 (RIMM PC1066)

КОТЫ В МЕШКАХ

Ашот АХВЕРДЯН

Мучительно не хочется тратить деньги впустую. Хочется сделать осмысленный выбор, тщательно взвесить плюсы и минусы каждого имеющегося предложения, не торопясь выбрать основной и запасной варианты, еще раз все перепроверить, удостовериться в правильности сделанного выбора, после чего, наконец, совершить сам акт покупки, спокойно осознавая торжественную серьезность происходящего.

Но, едва решив осенить свои взаимоотношения с персональным компьютером приобретением новеньких аудиоколонок, вы попадаете прямиком в торгово-розничный ад и по совместительству Бермудский треугольник. Вас дергают за одежду толпы производителей, и у каждого за пазухой найдется свой обширный ассортимент. При этом никаких объективных параметров качества товара (на которые можно было бы ориентироваться при покупке) нет и быть не может. Мало того, де-факто даже возможности предварительно попробовать продукт не имеется! Скажем, в супермаркете вам готовы включить любой музыкальный центр, а вот дадут ли послушать хоть один набор колонок в компьютерном магазине? Парадоксальная ситуация: сонм торговых точек, и в каждой широчайший ассортимент котов в мешках. Кладите деньги, крутите барабан.

Ко всеобщему веселью присоединяются всегда готовые "квалифицированно" помочь журналисты, еще вчера исправно снабжавшие вас итоговыми таблицами забегов видеокарт и заездов CPU. Теперь же, едва речь заходит о колонках, мы бросаем в дальний ящик свои макрокалькуляторы и начинаем говорить, что комплект X — очень хорош, а Y никуда не годится. Правда, вскоре выясняется, что выбор зависит исключительно от смутных личных предпочтений рецензента. Гарантий, что эти предпочтения правильны и/или что они совпадут с вашими, само собой, никто не даст.

К чему это я? А вот к чему: никого не слушайте, слушайте меня, сейчас я вам расскажу, какие колонки очень хороши, а какие никуда не годятся.



SVEN SPS 608.

Genius SW-H 062.

ROE

Тестирование проходило в стандартном редакционном прямоугольном помещении среднего размера (20 кв. м), наполненном офисной мебелью и доброжелательными сотрудниками. На среднестатистический компьютер, думавший с помощью иноязычной версии Windows 2000, была установлена аудиокарта Creative Sound Blaster Audigy (поклон Дмитрию Лаптеву и Николаю Радовскому), в которую последовательно, то есть очень даже вперемешку, включались тестируемые. Тестирующий находился в положении "спиной к стене". Самые небольшие сабвуферы (каламбур!) клались на стол, а средние и крупные — под. Фронтальные спикеры ставились рядом с компьютером, тыловые водворялись у стены при помощи подручных средств (даже не спрашивайте).

Сам же тест состоял из двух частей.

Во время первой — музыкальной — части проигрывались треки трех жанров: от электроники выступал трек "We Prick You" (David Bowie, Outside), от "живой" гитарной музыки — "For Your Life" (Led Zeppelin, Presence), а за классическую музыку отдувались два трека репетиции хора в сопровождении органа, запись П. Кондрашина (CD-приложение к журналу "Звукорежиссер", #6'2002). Все они были сохранены с соответствующих CD с помощью Nero и воспроизводились программой Sound Forge 4.5.

Вторая — игровая — часть проходила при содействии "Ил-2", пропатченного до версии 1.2 (не 1.2ov!), а также игры "Команда "Призраки": Уничтожая зло" (она же локализованный Ghost Recon). На каждую игру было заготовлено по одному треку, при проигрывании которого и проходила оценка испытуемых. Во время тестирования громкость фейдеров во всех имевшихся программных микшерах была выставлена на максимум. Если у сабвуфера имелась соответствующая ручка, то устанавливалась громкость, при которой звучание всей системы было оптимальным (на взгляд тестирующего).

(Здесь стоит заметить, что все сабвуферы имели очень большой запас по мощности, так что громкость низкочастотной колонки чаще всего выставлялась неподалеку от минимума и практически никогда не переваливала за половину. Уж чего-чего, а громко "ухать" почти все представленные сабвуферы умеют очень хорошо. Что поделать — дань моде "чем больше басов, тем лучше система". Надо ли говорить, что это не совсем так?)

При выставлении оценок внешний вид моделей в расчет не принимался.

Но прежде чем перейти непосредственно к, давайте немного поговорим о сабвуферах, ибо почти в каждый из протестированных комплектов таковой входил.

КРАТКИЙ ОЧЕРК САБВУФЕРОЛОГИИ

Сабвуфер суть динамик, воспроизводящий только низкие частоты. Как известно, скорость звука в воздухе при комнатной температуре составляет около 300 метров в секунду. То есть длина хорошо слышимой волны герц в 30 будет порядка 10 м. Само собой, человек не способен определить, откуда именно на него накатилась звуковая волна такого немалого размера, что позволяет одному сабвуферу обслуживать две, четыре или целых пять колонок. Теоретически — приходится на середину, где, во-первых, чувствительность человеческого слуха максимальна, а во-вторых, из-за малой длины волны становятся очень большими фазовые искажения. Это превращает фазово-частотную характеристику таких систем в сущий кошмар.

На слух это выглядит (простите уж за каламбур) примерно так: вместо четкой пространственной звуковой сцены мы имеем некую музыкально-звуковую кашу, где ближе всего звуки, стоящие строго слева или строго справа по панораме, центр провален и находится где-то не только весьма далеко от вас, но и внизу, а сама панорама выгибается полукругом от одной стороны через центр к другой.

Но размазывание стереопанорамы далеко не самое страшное следствие фазовых искажений. Куда хуже то, что получающийся в итоге звук воспринимается как предельно неестественный, уши словно “косеют”, и от звуков очень быстро устаешь. Это в меньшей степени проявлялось во время “игровых” тестов и чрезвычайно сильно — на всех “музыкальных”.

Итак, конкурсанты готовы, приступим.



Defender SPK P 2.1. Defender SPK N 2.1. Luxeon SPK-610. SVEN SPS 611. Juster 6D 626.

ки это никак не ухудшает общего звучания системы. Вот только все протестированные комплекты звучали очень неестественно (правда, какой-то в большей, какой-то в меньшей степени). В чем же дело?

Как ни печально, эта неестественность и некрасивость звучания заложена в них конструктивно. В большинстве наборов сателлиты представляли из себя крохотные однополосные колоночки. Они способны воспроизводить только высокие частоты и верхнюю середину звукового спектра, а на середине у них начинается сильный спад (если очень приблизительно судить на слух, то герц этак с 500). И звук с частотой герц в 200 они уже практически не воспроизводят, а ведь длина такой волны составляет немногим больше метра. Неизбежный провал по центру компенсируют сабфувером, который воспроизводит не только нижние частоты, но и нижнюю середину. Что же получается? Получаются сильно задранные высокие и низкие частоты, а самое проблемное место — где пересекаются диапазоны сателлитов и сабвуферов

АУДИОКОМПЛЕКТЫ ДО $50...

SVEN SPS 608

Цена	$27
Общая мощность, RMS	10 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,9

Пара пластмассовых колонок без сабвуфера. Имеются регуляторы громкости, “верха” и “низа”, а также кнопка включения объемного звука. В целом: простые дешевые колонки, довольно мощные (для своей, конечно же, ценовой категории). В плане звучания имеется неизбежный, увы, полный набор недостатков дешевых двухколоночных систем: звук резкий, хотя и не самый, середина плохая, некрасивая, верх зернистый, басы размытые.

В играх звучит неприглядно, хотя панорама приемлемая.

GENIUS SW-H 062

Цена	$30
Общая мощность, RMS	10 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,5

Два сателлита (размером как у Defender’а, что описывается чуть ниже) и сабвуфер. Редкий случай: от сабвуфера к колонкам идет один сдвоенный провод, что, конечно же, не очень удобно. Тембр на уровне (для своей ценовой категории — здесь и далее!) и определенно лучше, чем у Defender-комплекта: не такой резкий верх и более-менее приятная середина, хотя баса, конечно, никакого нет. Панорамы как таковой тоже нет, ибо сабвуфер воспроизводит практически все средние частоты, так что звук явно идет оттуда, где он и расположен. В силу чего хочется поместить его на столе ровно по центру, но нельзя — магнит в динамике не экранирован, а потому, если положить сабвуфер рядом с монитором, изображение сразу “плывет”. Ставить сбоку тоже нехорошо — будет казаться, что звук идет оттуда. Приходится держать непутевого на коленях, что неудобно, хотя приносит окружающим много радости.

(Наша тестовая лаборатория с большим нетерпением ждет появления акустических систем с сателлитами размером с бусинку и сабвуфером со спичечный коробок!)

DEFENDER SPK P 2.1

Цена	$30
Общая мощность, RMS	RMS 25 Вт (2x5+15)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **3,5**

Пара сателлитов и сабвуфер. Звучат несколько лучше, чем следующий комплект: здесь громкость "саба" регулирует бас и нижнюю середину, а у N 2.1 она изменяет скорее интенсивность его гудения. Вообще говоря, разница звучания на различных источниках была от почти незаметной до заметной почти. И все-таки эта пара определенно нравится больше.

В играх эти два комплекта идут вровень, панорама на среднем уровне, да и тембр вполне себе. Рабочий такой набор за свои деньги.

DEFENDER SPK N 2.1

Цена	$30
Общая мощность, RMS	RMS 28 Вт (2x5+18)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **3,3**

Пара сателлитов (на вид точно таких же, как и у предыдущего комплекта) и сабвуфер. Похоже, что наборы различаются лишь конструкцией сабвуфера. Разница в звучании относительно предыдущей системы, несомненно, есть, но весьма небольшая и заметна только при сравнении их бок о бок.

LUXEON SPK-610

Цена	$32
Общая мощность, RMS	RMS 40 Вт (2x20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **2**

Пара очень убедительно выглядящих колонок без сабвуфера. Вынимая их из коробки, думал, что вот он, "Наш этот... как его". Если бы. Звучит система ниже среднего, "щелкающий" верх, бубнящий низ при общей весьма сильной смазанности картины и очень неприятной середине. Да, смотреть на эти колонки любопытно, но слушать невозможно. Мало того, у системы очень плохо с панорамой, что для пары колонок без сабвуфера вообще ни в какие ворота.

К тому же провод, соединяющий правую колонку, в которой расположен усилитель, с левой (используются обычные зажимы), не имеет цветовой индикации, поэтому при подсоединении вероятность того, что колонки будут включены в противофазе, — ровно 50% (и мы в первый раз включили их именно в противофазе, но тут же быстренько исправили!). Будьте осторожны.

SVEN SPS 611

Цена	$35
Общая мощность, RMS	RMS 36 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,3**



Пара деревянных колонок без сабвуфера. Внешне очень похожи на предыдущий комплект. При этом играют "Свены" не в пример лучше: звук приятный, хорошая, четкая, хотя и окрашенная (но нельзя сказать, что неприятно) середина, вполне ясный бас, хотя, само собой, никакой глубины от него ждать не приходится. В играх бас, конечно, тоже в кресло не вжимает, но общий звук похож на настоящий игровой, а не на то издевательство, в которое его, к сожалению, превращают большинство тестируемых здесь, к сожалению, колонок.

JUSTER 6D 626

Цена	$38
Общая мощность, RMS	14,5 Вт (1.5x5+7)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **2**

Вот и подтянулись комплекты 5.1, а мы еще не покинули даже 40-долларовой ценовой подкатегории. Впрочем, это торжество экономии едва не выбыло из тестирования — имевшийся на нем разъем mini-DIN не подходил к благословенной Audigy by Laptev. В итоге выкрутились: без спросу был взят провод от комплекта Juster 515 (mini-DIN — 3 mini-jack). Итак, четыре сателлита, центральный спикер чуть большего размера, сабвуфер (с огромным трудом воспроизводящий пару сотен герц и, само собой, практически не умеющий делать 100). Тембр очень неприятный, несимпатичный же верх, "щелкающая" верхняя середина, баса никакого, только среднечастотный бубнежЪ (и его источник четко слышен) из-под стола. Ни для игр, ни для музыки непригодно, хотя и (потому, что?) очень дешево.

Следующий.

GENIUS SW M 2.1

Цена	$41
Общая мощность, RMS	10 Вт (2x2+6)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **2,5**

Пара модных "плоских" сателлитов, причем снова один провод на двоих. Очень, простите, гадко (из песни слова не выгонишь...) звучащие колонки. Предельно выпяченный верх, резкий и противный, никакой середины; сабвуфер (а он на вид точь-в-точь, как у Genius 062, обозревавшегося выше, но на этот раз, похо-



Genius SW M 2.1. | Altec Lansing AVS 300. | Genius SW-G 106. | Juster 5D 105. | SVEN 828.

же, экранированный, так что его можно класть между клавиатурой и монитором — вместо центрального спикера) воспроизводит только нижнюю середину, баса, конечно, никакого от него не дождешься, как ни проси, и выкручиванием его ручки громкости можно лишь все больше выпячивать некрасивую нижнюю середину.

А вот в играх смотрится комично: в “Ил-2” из стороны в сторону неуверенно перекатываются самолетики, и все это сопровождается невнятным гулом, исходящим (и это хорошо слышно) именно из сабвуфера. Просто феерия, а не звук. Твердый наш невыбор.





Philips A2.310.

Creative 4400.

Luxeon SPK-747.

Logitech Z-340.

Yamaha YST MS 201.

ALTEC LANSING AVS 300

Цена	$42
Общая мощность, RMS	17 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,2**

Пара колоночек с сабвуфером. Тембр, фактЪ, гораздо приятнее, чем у предыдущей пары, хотя и здесь нижняя середина мешком с картошкой вываливается на нас из сабвуфера, что на корню губит любую возможную панораму. В остальном как обычно: резкий верх и размытый низ.

Хоть этот комплект и выглядит пристойно на фоне остальных, но это все равно явно еще не наш выбор.

GENIUS SW-G 106

Цена	$45
Общая мощность, RMS	16 Вт (2х3+10)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **2**

Снова две колонки и сабвуфер. И привычный обычный средний несимпатичный звук. Снова режущий уши верх, никакой середины и привычная каша; бас неглубокий (как неожиданно!), все плохо. В играх: помимо неприятного тембра, еще и панорама ниже среднего, источники звука очень размазаны. Те же болезни, те же оценки, извините.

JUSTER 5D 105

Цена	$47
Общая мощность, RMS	40 Вт (4х5+20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **2,5**

Четыре сателлита и сабвуфер в рамках строгой экономии.

Как оно звучит? Невнятно, сипло, очень размазанно, бубнит, что есть силы. Верх приглушен (это не так уж плохо), но сильно выпячена неубиваемая верхняя середина. Бас “коробочный”, и ясно слышно, что тот, что есть, вырывается к нам из сабвуфера. Что касается игр: очень неприятный “коробочный” центр, источник всех звуков явно в сабвуфере, какая уж тут, черт дери, панорама. Плохо все, одним словом.

SVEN 828

Цена	$50
Общая мощность, RMS	38 Вт (2х10+18)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4**

Пара черных колонок плюс сабвуфер. Удивительный случай: здесь нет ручки общей громкости, зато есть отдельные ручки громкости сабвуфера и сателлитов. Надо думать, по замыслу разработчиков, мы выставим баланс их громкости раз и навсегда, а рулить громкостью будем программно. Честно говоря, такое решение не кажется оптимальным.

Верхний бас довольно четкий, но ниже заметно размывается; сателлиты в целом звучат пристойно, хотя и они в меру быстро начинают заметно сильно заваливать верхнюю середину.

Нормальные, короче говоря, колоночки. Однако в играх при хорошей в целом панораме звук был... тонкий и неубедительный — из-за привычного провала в середине.

PHILIPS A2.310

Цена	$50
Общая мощность, RMS	20 Вт (2х4+12)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **3,7**

Пара сателлитов и сабвуфер. Еще одна весьма средняя “народная” модель со средним же звучанием и характерными болезнями бубнежа, сипения, традиционного провала в середине и резкого верха. Впрочем, звучит этот комплект определенно лучше аутсайдеров теста.

...ДО $100

CREATIVE 4400

Цена	$55
Общая мощность, RMS	41 Вт (4х6+17)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ **4,3**

Самая недорогая приемлемого качества игровая surround-система: четыре сателлита и сабвуфер. По звуку практически неотличима от существенно более дорогого Creative 5100, разве что показалось, что 4400 поет чуть более глухо, но эта разница была весьма небольшой и могла объясняться разной громкостью сабвуфера. В играх разницы с 5100 нет вообще никакой. В музыкальной ча-

сти 4400 держался на среднем невысоком уровне, то есть сей комплект для меломанов явно не пригоден.

LUXEON SPK-747

Цена	$60
Общая мощность, RMS	40 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Пара колонок несколько странной наружности, без сабвуфера. Очень приятная середина, божеский верх — иначе говоря, это первая по ходу теста система, позволяющая слушать музыку. Внятная, хорошая панорама. Однако баса у этого комплекта нет совершенно никакого.

Удивил только тихий сетевой фон, доносившийся из колонок.



SVEN SPS 866.



Teac Power Max 500 b.



Creative 5100.



Defender SPK HT 5.1.



Logitech Z-540.

Но в целом комплект оставил весьма приятное впечатление. Твердочетверочный не наш выбор.

LOGITECH Z-340

Цена	$60
Общая мощность, RMS	33 Вт (2x6.5+20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Пара колонок и сабвуфер, причем последний присоединен к сателлитам толстым неотключаемым проводом. Именитый производитель джойстиков умудрился сделать приятные колонки: в подкатегории "до 60" здесь самая лучшая середина среди всех систем с сабвуферами, поэтому музыка (нет, Музыка) предстает перед нами в наименее исковерканном виде. В играх комплект немного уступил нижепредставленной (и единственной в наших слуховых забегах) "Ямахе", прежде всего из-за провала в центре стереопанорамы (общей, кстати, болезни систем с сабвуферами).

И все-таки — это победитель в данной группе.

YAMAHA YST MS 201

Цена	$62
Общая мощность, RMS	30 Вт (2x6+18)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3



Пара светлых пластиковых сателлитов, причем ручка громкости в крайнем положении против часовой выключает систему. Странное решение, если принять во внимание обычную ненадежность такой схемы. На сабвуфере неизбежная ручка громкости.

В музыкальном тесте YST MS 201 показала себя очень достойно. Хотя высокие частоты были более резкие, чем у Logitech Z-340, а середина менее четкой, порадовал бас — звучавший четче и конкретнее, чем у "Логитеха", хоть он и не был таким глубоким. Плюс к тому, у "Ямахи" более ясная стереопанорама. Именно последняя особенность помогла этому комплекту обойти Z-340 в звукоигровых тестах.

В целом весьма приятная система с недурственным четким басом.

SVEN SPS 866

Цена	$65
Общая мощность, RMS	40 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Пара колонок без сабвуфера. Наконец-то появились колонки с нормальным, опрятным, а не "колюще-режущим" верхом. К сожалению, дело портит довольно неприятная, сильно окрашенная середина. Баса, конечно, нет (как и у Luxeon 747). При этом звук удивляет детальностью, которая явно лучше, чем у остальных конкурсантов из этой ценовой группы. Но что совсем странно — у этой пары колонок есть очевидные проблемы с позиционированием по стереопанораме, что особенно заметно в играх.

В общем, скопище больших достоинств и больших недостатков, менее всего похожее на "средние" колонки. Увы, вовсе не наш выбор.

TEAC POWER MAX 500 B

Цена	$70
Общая мощность, RMS	22,5 Вт (2x5+12.5)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2

Пара сателлитов, сабвуфер и, впервые на арене, отдельный блок усилителя. Уважаемая известная фирма на этот раз приготовила нечто странное: в музыкальном тесте прежде всего обратила на себя внимание очень резкая, неприятная, торчащая верхняя середина. Причем ее было невозможно убрать: ручка тембра сателлитов на нее никак не влияла, предлагая взамен слушать эту жуткую верхнюю середину с выпяченным верхом или без него. Ручка громкости сабвуфера также делу никак не помогала. На этом фоне чрезмерно сильная даже для сабвуферных систем каша в стереопанораме почти не огорчала — было просто не до нее.

Игровой тест Teac тоже с треском провалил. Середины, особенно нижней, вообще не было заметно (я, конечно, преувеличиваю, но не очень сильно), зато верхняя резкая середина неприятно окрашивала (лучше сказать "закрашивала") каждый звук в пределах слышимости. К этому стоит прибавить еще и традиционное бубнение. В общем, явный аутсайдер. Кто бы мог подумать...

CREATIVE 5100

Цена	$70
Общая мощность, RMS	42 Вт (5x6+12)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,8



Самый недорогой вменяемый 5.1-комплект. Конечно, изяществом тембра не блещет: верхи резкие, середина так себе. Зато в играх видна вполне отчетливая панорама, хотя жесткий, "щелкающий" тембр чуть-чуть мешает. А вот музыку на этом комплекте человеку с идеальным слухом воспроизводить надо не так часто — дабы не сильно расстраиваться.

Несомненно, "Лучшая покупка".



SVEN SPS 747.



Creative Slim 2700.



Genius SW 5.1 Surround.



Altec Lansing XA 3021.

DEFENDER SPK HT 5.1

Цена	$74
Общая мощность, RMS	90 Вт (5x10+40)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3

Еще один комплект 5.1. Уверенно проигрывая Creative 5100 по тембру, этот Defender сильно окрашивает звук, придавая ему характерную "коробочность". Божеская, внятная панорама не спасает — у 5100 она нисколько не хуже.

LOGITECH Z-540

Цена	$85
Общая мощность, RMS	40 Вт (5x4+20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3

Во время предшествовавшей тестированию фотосессии внимательный глаз фотографа отметил, как похожа система Z-540 на вышеописанную Z-340. Сателлиты выглядели совершенно одинаково (хотя там их было два, а здесь — четыре), и сабвуферы отличались только маркировкой и разъемами на задней стенке. Логично было бы предположить, что и звучать Z-540 должен совершенно так же, как и Z-340. Но, как говорится, разница между теорией и практикой состоит в том, что в теории ее быть не должно, а на практике она есть.

По звуку Z-540 проигрывает младшей модели. Четкость звучания пропала, расползся бас, растеклась середина, а вот проблемы с панорамой остались, что для surround-системы грех куда более страшный, чем для обычной стерео. В играх казалось, что все звуки идут точно от одного из четырех сателлитов, время от времени быстренько перескакивая из одного в другой. Остатки тембральной естественности Z-340, как вы понимаете, не могли особенно помочь...

SVEN SPS 747

Цена	$85
Общая мощность, RMS	50 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,7



Две трехполосные колонки без сабвуфера. Это явно лучший звук в категории "до 100". Музыка наконец-то похожа на музыку, звук в играх — на самого себя (это ведь неправда, что для игр сгодятся любые колонки!). Конечно, это не идеал, но это уже совсем другая весовая категория. И с тембром, и с панорамой у SPS 747 тоже все было в полном порядке.

Уверенный, хоть и недешевый "Наш выбор".

CREATIVE SLIM 2700

Цена	$90
Общая мощность, RMS	35 Вт (2x8+19)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3,5

Пара "плоских" колоночек и сабвуфер. Привычная картина: бас глубокий, мощный, но неконкретный, в середине большой провал и сильно задранный мелкозернистый неприятный верх. В целом звук приемлемый (для своей стоимости), но не более того. В играх терпимая панорама, но из-за тембра колонок все кажется "игрушечным".

Впрочем, это эпидемия такая.

GENIUS SW 5.1 SURROUND

Цена	$94
Общая мощность, RMS	46 Вт (4x5+6+20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 2

5.1-система: четыре сателлита, центр, сабфувер. Комплект стоит уже внушительных денег, а ведет себя, простите, как самый что ни на есть бюджетный: в середине невменяемой ширины провал, очень неприятный наждачный верх, роль баса исполняет бубнеж на нижней середине, сам же бас так и не появился, как громкость "саба" ни крути. Плюс к тому проблемы со стереопанорамой (и снова сабвуфер как источник звука). Очень слабого здоровья система за ощутимые деньги.

...ДО $200

ALTEC LANSING XA 3021

Цена	~$100
Общая мощность, RMS	40 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Пара футуристического вида колонок плюс сабвуфер, похожий на R2D2. Звук, несомненно, лучше среднего, но до победителей по качеству явно не дотягивает. Почему: в очередной раз

явно заниженная середина, бас излишне расплывчат, но в целом система звучит все-таки хорошо, хоть и не отлично. Разборчивость неплохая. Одинаково приятна в играх и в музтестах.

ALTEC LANSING ATP 3

Цена	$115
Общая мощность, RMS	30 Вт (2x6+18)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

Две стильные колоночки и сабвуфер. Звучат в целом хорошо, свою стоимость вполне отрабатывают, хотя отличным звук тоже нельзя никак назвать. Имеется обычный провал в середине, преувеличенные верх и верхняя середина, бас глубокий, но нечеткий. Неприятно, что на верхней середине (скажем, на хоре) система быстро начинала резонировать, что для недешевых колонок странно. В играх комплект проявил себя хуже, чем в музыкальном испытании. Слабая панорама, постоянный неубираемый гул.

Приемлемые колонки, но и только.

PHILIPS A3.600

Цена	$135
Общая мощность, RMS	100 Вт (5x10+50)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5



Первая 5.1-система, способная нормально воспроизводить музыку. Пять сателлитов необычного вида: они очень тонкие, прямоугольные и со съемными держателями. При включении удивила немалая разница между выключенным звуком и самым "тихим". Прямо скажем, это не та система, которую можно включить, надеясь, что совсем не побеспокоишь окружающих. О музтесте: эта система звучала на качественно ином уровне по сравнению со всеми предыдущими 5.1-комплектами. Частотный баланс был куда более правильный, приятный и естественный, звук гораздо разборчивее и комфортнее, чем у. В играх Philips также показал себя неплохо: правильная панорама, все на уровне.

Во всех отношениях приятная система, пусть и не самая дешевая.

CREATIVE DIGITAL 2800

Цена	~$130
Общая мощность, RMS	38 Вт (2x8+22)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,7

"Теперь и с цифровым входом". Две колонки и сабвуфер. Звук из серии "опять 25!": огромный провал в середине, резкий верх, бубнящий нечеткий низ, хорошего звука не добиться, так, средненько. В игротестах — как обычно: панорама не блещет, а "урчащий" бас быстро начинает мешать. Конечно, бывает и хуже, но бывает и много, много лучше.

GENIUS SW 5.1 DELUXE

Цена	$150
Общая мощность, RMS	45 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2

5.1-комплект, топ-модель от Genius, оставляет странное ощущение. Каждая следующая модель этого производителя выглядит все более респектабельно, а вот звук, к сожалению, в качестве отстает. Основное отличие этой модели от младших Genius, как ни прискорбно, — громкость. Конечно, бас здесь глубок как никогда, но по качеству общий звук по-прежнему слаб и печален. И это за такие деньги? Наш категорический невыбор.

ALTEC LANSING 251

Цена	$155
Общая мощность, RMS	45 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4



Очень приятный звук. Не самый лучший, но славный. Чистая (редкость!), хотя и выпяченная верхняя середина, а почти неизбежный провал по центру все-таки не столь широк и глубок, как обычно. Вменяемый, глубокий, более-менее четкий бас, нормальный верх. Единственное, что огорчает, — несколько смазанная панорама в играх.

Добрый комплект.

JUSTER DHT-515

Цена	$171
Общая мощность, RMS	120 Вт (5x15+45)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2

"Аутсайдеры на марше" представляют нам новую, еще более мощную модель с прежним, очень "искривленным" звуком. Донельзя выпяченная противная верхняя середина; весь звук сливается в невнятную кашу. Да, бас глубокий и терпимый, но с такими сателлитами это совершенно бесполезно. Внятная панорама, показанная в играх, нисколько не спасает — тембр настолько антипатичен, что систему хочется поскорее выключить.

Что мы и сделали.



Altec Lansing ATP 3.

Philips A3.600.

Creative Digital 2800.

Genius SW 5.1 Deluxe.

Altec Lansing 251.

JAZZ HIPSTER J 9906

Цена	$180
Общая мощность, RMS	110 Вт (5x10+60)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2,5

Четыре одинаковых сателлита, центральный спикер, сабвуфер. Есть переключатель режимов 4.1 и 5.1. Но неладно что-то в китайском королевстве. Очень неприятная, практически невоспринимаемая середина, верх приглушенный, бас нечеткий, панорама смазана, положение источника звука четко не определяется. Учитывая производителя и цену, казалось бы, можно надеяться на большее. Увы. Слабый комплект.

TEAC POWER MAX 1500

Цена	$180-185
Общая мощность, RMS	45 Вт (5x5+20)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

Пять идентичных на вид сателлитов, сабвуфер и отдельный блок усилителя. Есть выбор входа (помимо аналоговых, два цифровых, оптический и коаксиальный), то есть систему можно подключать к нескольким источникам сразу. Кроме общей громкости есть отдельная регулировка громкости каждого из пяти сателлитов и, конечно, сабвуфера, а также кнопка, направляющая тестовый сигнал на конкретный сателлит. Есть также кнопка Mute и выход на наушники. В общем, самый богатый набор функций среди всех конкурсантов.

И при этом музыкальный тест эта система про-ва-ли-ла. Причем не просто, а с жутким, чудовищным треском. Очень, очень неприятный тембр, звук сливается в невкусную кашу. А вот в играх Power Max 1500 показал себя очень хорошо: резкая и ясная, уверенная, замечательная панорама. Но так звучать нельзя.

JAZZ HIPSTER J 9941

Цена	$180-185
Общая мощность, RMS	100 Вт (5x10+50)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2



Juster DHT-515.



Jazz Hipster J 9906.



Teac Power Max 1500.



Jazz Hipster J 9941.



SVEN 988.

Что-то наша зебра состоит из одних черных полос... Второй комплект от Jazz Hipster звучит еще хуже первого. Та же мутная противная середина, только еще ужаснее. Бас нечеткий, верха, похоже, вообще нет. С панорамой плохо, звук либо выскакивает из одного из сателлитов, либо теряется где-то между.

Зато очень респектабельно выглядит центральный спикер, как радио или часы с радио, там крупная цифровая индикация общей громкости, отдельные регулировки громкости "саба", центра, задних колонок, только зачем все это, с таким-то звуком...

SVEN 988

Цена	$200
Общая мощность, RMS	130 Вт (5x18+40)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Пять одинаковых внушительных колонок и сабвуфер. Приличный низ, вполне приятный верх, хотя несколько резкий и зернистый, середина немного приглушенная, некрасивая, но в целом тембральный баланс приемлемый, музыка похожа на музыку. В играх четкое, уверенное позиционирование источников звука, но тембр несколько жестковат.

Хороший комплект, почти мой и остальной редакции выбор. Но — почти.

...ДО $300

ALTEC LANSING 5100

Цена	$210
Общая мощность, RMS	50 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,6



Пять одинаковых на вид маленьких сателлитов и сабвуфер. Управление только с дистанционного пульта, есть три режима: стерео, игры и 5.1 (в каждом следующем низкочастотный динамик звучит все громче). Немного мутная, но субъективно очень приятная середина. Верх хороший, не "щелкающий", не зернистый, не выпяченный, не излишне резкий, а аккурат такой, какой надобно. Бас довольно глубокий и вполне четкий. Очень "музыкальный" комплект, и если б не некоторая смазанность середины, было бы просто superb. В играх ясная, замечательная панорама, самая лучшая в тесте.

Весьма и весьма серьезный комплект.

LOGITECH Z-560

Цена	$240
Общая мощность, RMS	400 Вт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

"Старший" комплект от Logitech звезд с неба не хватает. Несколько неуверенная панорама в играх, средний по качеству тембр — от довольно дорогого комплекта ждешь большего, а получаешь, можно сказать, более мощный вариант младших моделей, а не скачок в качестве. Жаль.

Не наш выбор.

TEAC POWER MAX 2000

Цена	$255
Общая мощность, RMS	120 Вт (5x15+45)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

—

Топ-модель от Teac, колонки 5.1. Звучат они гораздо приятнее жуткой младшей модели 1500, на обычном среднем уровне (со всеми соответствующими болезнями), и им, конечно, очень далеко до лидеров теста.

Самое ужасное: комплект имел один аналоговый стереовход (помимо цифровых коаксиального и оптического). А это означает, что полноценного объемного

звука в играх от него не добиться (см. ниже "комментарий Радовского"). В связи с этим обстоятельством синклит решил оценку набору не выставлять.

ALTEC LANSING 641

Цена	$280
Общая мощность, RMS	200 Вт (4x25+100)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Система 4.1, четыре сателлита, сабвуфер. Сателлиты — 2-полосные колоночки; один из самых больших (если не самый) в тесте сабвуфер — не случайно бас глубокий и наиболее четкий из всех протестированных. При этом общее звучание несколько неприятное, из-за мутной нечеткой середины (зато она не провалена), верх нормальный, но слушать все равно не хочется. В играх система показала себя очень хорошо: приятный тембр, мутность заметна куда менее, чем в музыке (что естественно), зато очень уверенная четкая и хорошая панорама.

Хороший комплект игровых колонок с мощным басом.

...И, ЧЕГО УЖ ТАМ, СВЫШЕ $300

CREATIVE MEGAWORKS 510D

Цена	$345
Общая мощность, RMS	500 Вт (5x70+150)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

В категории "от 300 и выше" в гордом одиночестве реет 5.1-система от Creative. И что же? — обычная болезнь, вид сбоку, но теперь за очень большие деньги: полный, огромный провал в середине, поэтому остаются одни верхи с зацепленной верхней серединой. Да, низ вполне четкий, мощный и все такое, но...

Есть на сабвуфере кнопочка, регулирующая верх в рамках "норм.-уменьш.", она несколько прибирает верхи, но ситуацию это не лечит нисколько. В целом звук четкий, прозрачный, но очень уж неестественный тембр. В играх панорама чуть лучше средней, но определенно куда менее четкая и уверенная, чем у предыдущего Altec.

Очень дорогой не наш выбор.

НАВЕДЕНИЕ КРАТКИХ ИТОГОВ

Теперь, после выставления оценок, можно четко сказать, как нельзя выбирать колонки. Во-первых, нельзя выбирать по известности фирмы-производителя (только посмотрите на провал систем Teac и Jazz Hipster). Нельзя выбирать по принципу "сколько платишь, столько и получаешь" (вспомните жуткий Juster за 170 весьма не условных). Нельзя выбирать по принципу "если в модельном ряду одна модель хороша, то хороша будет и другая" (посмотрите на SVEN 866 и 747). Нельзя выбирать по степени традиционности (или нетрадиционности) дизайна, по внешнему виду, по АЧХ...

Есть только один способ сделать правильный выбор — на слух. (Но даже так, без предварительного опыта очень тяжело быстро оценить качество колонок.) Поэтому перед запланированной покупкой обязательно послушайте выбранный комплект, иначе есть шанс приобрести от двух до шести котов в мешке.

Удачи вам.

СПАСИБО!

Редакция неповторимого журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям и организациям, позволившим ей, редакции, причаститься к миру аудиоколонок в максимально полном качественном объеме и диапазоне цен: **"Алион"** (www.alion.ru), **"Альянс"** (www.alliance-group.ru), **"АТРИ"** (www.sven.ru), **"Бюрократ"** (www.buro.ru), **"TOP"** (www.tortrade.ru), **"Форс Компьютерс"** (www.forcecomp.ru), **Восточно-европейское представительство Creative Labs** (www.europe.creative.com).



Altec Lansing 5100.


Logitech Z-560.


Teac Power Max 2000.


Altec Lansing 641.


Creative Megaworks 510D.



КОММЕНТАРИЙ РАДОВСКОГО

"По одному кабелю SPDIF (будь он оптическим или коаксиальным), — говорит Николай Сергеевич Радовский, видный аудиолюбъ, — могут передаваться или два несжатых канала (стерео), или 5.1, "пожатый" в Dolby Digital. Ни одна бытовая звуковая плата, в том числе Audigy, не умеет "на лету" паковать звук в Dolby Digital. В лучшем случае такие платы могут лишь получить сжатый поток и передать его на цифровой выход без декодирования. Отсюда следует, что из игр полноценный 5.1-канальный звук получить не удастся. Если у колонок есть декодер Dolby Surround или ProLogic, можно включить функцию CMSS (она есть у Live! и Audigy), кодирующую звук в Surround. Задействовать в играх все пять колонок, подключенных к стереоканалу, можно, если их декодер дружит с Dolby Surround (часто на такие декодеры ставят лэйбл "Dolby ProLogic"). Этот формат позволяет передавать некое подобие 5.1 по любому стереоканалу (как цифровому, так и аналоговому). Бесплатных пирожных не бывает, и пара тыловых колонок по сути будет работать в моно и с ограниченным частотным диапазоном, да и центральный канал там отнюдь не дискретный. Тем не менее этот вариант все же лучше, чем банальное стерео... Фильмы на DVD с треком Dolby Digital на 5.1 должны разложиться корректно, если приказать программному плейеру выводить звук через S/P-DIF без декодирования, а в настройках установить две колонки и Digital Output Only. Стоит добавить, что сжимать звук в Dolby Digital умеет APU, входящий в системный чипсет nForce".